12 WYDANIE SPECJALNE CLICK!

VIRUS™

OSTRO GRAMY



Numer 12/2004
Grudzień
INDEKS 358932
ISSN: 1509-0558
CENA: 5,50 zł
(W TYM 7% VAT)

Razem z ekipą Virusa, życzymy Wesołych Świąt!!!



INIEMAMOCNI
Komputerowe przygody super-rodzinki





2 NOWE GRY Z WŁADCY PIERŚCIENI
Bitwa o Śródziemie i Trzecia Era



PRINCE OF PERSIA 2
WARRIOR WITHIN Książę przechodzi na mroczną stronę mocy!!!



MEDAL OF HONOR
WOJNA NA PACYFIKU Najlepsza część serii MoH? Tak! Tak! Tak!

PIERWSI W POLSCE GRALIŚMY W FPS-a ROKU

HALF-LIFE 2



Cena PSP!

Hej! Hej, ty! No, ty! W czapce i szaliku z pomponami. To ty byłeś tym fanem Sony PlayStation Portable, dobrze pamiętam? Ha, pewnie, że dobrze, ja muszę dobrze pamiętać. Mnie płacą za to, że dobrze pamiętam. Do rzeczy jednak. Mam nowe informacje dotyczące właśnie PSP. I wiesz - co, to są same dobre wieści! Zainteresowany?... No, to lecimy. Zaczyna się tak: już w grudniu w Japonii odbędzie się premiera PlayStation Portable - przenośnej konsoli do gier Sony. Czytałeś o niej nie raz i niejedno już o niej wiesz. Dotąd jednak brakowało dwóch kluczowych elementów układanki - trwałości baterii i... ceny. Teraz znamy obie! Zgodnie z zapowiedziami Sony bateria litowo-jonowa ma trzymać „od czterech do sześciu godzin gry i od czterech do pięciu godzin

TEKKEN 5 WSZĘDZIE?

PS2 XBX NGC

Złe wieści dla posiadaczy Xboxów i GameCube'ów, których nadzieje na ich własnego *Tekkena* rozbudziły doniesienia popularnego japońskiego magazynu poświęconemu grom wideo - Famitsu, jakoby już wkrótce *Tekken 5* miał pojawić się nie tylko w wersji PlayStation 2, lecz także Xbox i GameCube. Złe, gdyż Namco - twórcy serii, błyskawicznie zdementowali te wieści, twierdząc, że pewna jest jedynie wersja PS2, inne wersje zaś pozostają jedynie in potentia, a więc są jedynie niewykluczone. Biorąc pod uwagę historię gier *Tekken* i jej związek z konsolami Sony, ewentualne poszerzenie bazy platform sprzętowych nie wydaje się prawdopodobne...

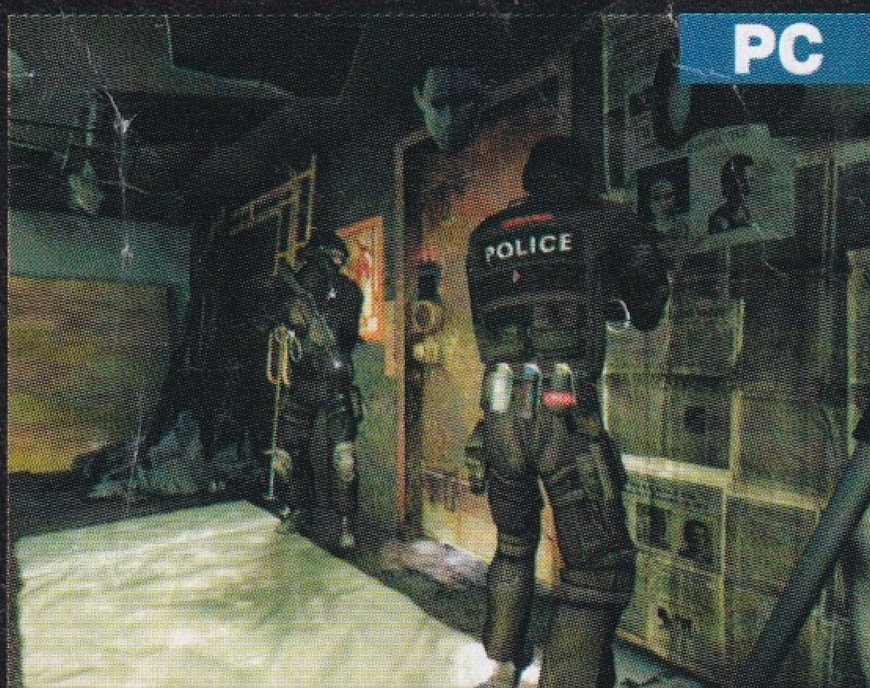

www.tekken-official.jp



CYBER COP W 3D

Jak informuje Arjaloc, już w początku przyszłego roku w sprzedaży znajdzie się Cyber Cop: Misja Ottomatic - action-adventure, którą spośród setek pokrewnych sobie gier wyróżnia fakt, że jest rzeczywiście w pełni trójwymiarowa! To dzięki specjalnym okularom dołączonym do gry, za sprawą których dwa rozsunięte obrazy stają się jednym, ale za to całkowicie przestrzennym!


www.arjaloc.com



PC

SWAT 4
JEDNAK W MARCU

Fani taktycznych shooterów, którzy gotowili się do wojny z Vivendi, na wieść o opóźnieniu *SWAT 4* o kolejne pół roku - do października 2005, mogą ponownie odetchnąć z ulgą, zmyć z twarzy malunek maskujący i rozluźnić napięte przed walką mięśnie. Okazało się bowiem, że cała sprawa to efekt błędu na stronie GameStop - jednego z największych amerykańskich branżowych sklepów internetowych, i jak twierdzi duet Irrational-Vivendi Universal, *SWAT 4* - jak zapowiadano wcześniej - premierę mieć będzie w kwietniu 2005.


www.irrational-games.com

HALO 2
GRA WSZECH CZASÓW?

Halo 2 - najbardziej wyczekiwany sequel wszech czasów w pierwszym dniu sprzedaży w samych Stanach Zjednoczonych, rozbił skarbonkę ze stoma milionami dolarów (100 000 000$)! W ten sposób ustanowił też rekord otwarcia nie tylko w branży gier, ale także muzycznej czy nawet filmowej! Naturalnie spory udział w tym ma przedsprzedaż w wysokości 1,5 miliona kopii gry, niemniej rekord ten dotyczy gry dostępnej na tylko jednej platformie - Xboxie. Dzięki niej - i planom, że sprzeda się ok. 10 milionów kopii, dział Home and Entertainment Microsoftu po raz pierwszy od premiery konsoli Xbox ma szansę zamknąć kwartał zyskiem! I to nawet mimo kampanii reklamowej *Halo 2*, która kosztowała, zdaniem Microsoftu „dziesiątki milionów dolarów" - znacznie więcej niż budżet całej gry. To dla Microsoftu, który przez Xbox stracił już ponoć kilka MILIARDÓW dolarów, dowód na to, że jest w stanie walczyć nawet z Sony, którego *Grand Theft Auto: San Andreas* okazało się na starcie wyraźnie słabsze niż *Halo 2*.



VIRUS
OSTRO GRAMY

Redakcja
50-107 Wrocław, ul. Sukiennice 6
tel. (0 71) 341 20 83, faks (071) 341 99 11

Redaktor wydania: Tymon Smektała
virus_listy@wroc.bauer.pl
Zast. redaktora wydania: Andrzej Sitek
Zespół redakcyjny: Aleksander Olszewski, Jacek Smoliński, Jan Jankowski
Redaktor techniczny: Jacek Sawicki
DTP: Beata Haratym, Grzegorz Jaszczyszyn
Korekta: Damian Bednarek

Wydawca
Wydawnictwo Bauer Sp. z o.o., Sp. k.
ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa

Prezes: Witold Woźniak
Członek zarządu: Jerzy Szulwic
Dyrektor wydawniczy: Zbigniew Bański
Dyrektor finansowy: Andrzej Choynowski
Dyrektor ds. produkcji: Janusz Iwanowski
Dyrektor ds. kolportażu: Maria Kardas

Dział reklamy
Dyrektor: Michał Mierzyński

Kierownik Biura Reklamy czasopism komputerowych:
Janusz Jędrzejczak
tel. (022) 516 35 50,
janusz.jedrzejczak@bauer.pl

Zespół: Maciej Szwajkowski, tel. (022) 516 35 17,
e-mail: maciej.szwajkowski@bauer.pl
Lidia Ukleja, tel. (022) 516 35 02,
e-mail: lidia.ukleja@bauer.pl

Koordynator ds. reklamy: Paulina Kaczyńska
tel. (022) 516 35 03, faks (022) 516 35 90
e-mail: paulina.kaczynska@bauer.pl

Public Relations, Promocja: Joanna Korwin-Kijuć
tel. (071) 343 61 05 w.102
e-mail: joanna.korwin@bauer.pl

Druk
Poligrafia SA Kielce





VIRUS • SŁYSZAŁEŚ? • PLOTA • VIRUS • SŁYSZAŁEŚ? • PLOTA • VIRUS

- XBX Lionhead Studios potwierdziło zawieszenie prac nad BC - ambitnym role-playing osadzonym w czasach początków rodzaju ludzkiego. BC - R.I.P.?
- XBX Szwedzkie Digital Illusions - twórcy serii Battlefield - potwierdzili informację, że Battlefield: Modern Combat - pierwsza odsłona Battlefielda na konsolach - pojawić się ma nie tylko na PS2 i Xboxa, lecz także na następcy tego ostatniego - Xboxie 2.
- THQ poinformowało o przejęciu Blue Tongue Entertainment - australijskiego studia odpowiedzialnego m.in. za niedawną Polar Express. Warto dodać, że Blue Tongue tworzy obecnie dwie gry multiplatformowe, których

VIRUS • SŁYSZAŁEŚ? • PLOTA • VIRUS • SŁYSZAŁEŚ? • PLOTA • VIRUS

odtwarzania filmów". I choć trudno być zachwyconym koniecznością ładowania baterii już po czterech godzinach grania, wypada przypomnieć sobie, że pierwsze Walkmany Sony wytrzymywały zaledwie dwie godziny...

Równie dobre wieści dotyczą ceny PSP. Wbrew zapowiedziom analityków, którzy kazali nastawiać się na kwoty rzędu nawet 500 dolarów, najprostszy zestaw - PSP, ładowarka, komplet baterii, kosztować ma zaledwie 200 dolarów! W ten sposób Sony rzuciło rękawicę Nintendo, którego DS jest zaledwie 50 dolarów tańszy. Niestety wciąż nie wiemy, ile kosztować będzie PSP w Europie. Nie wiemy nawet, kiedy ma się ostatecznie pojawić także u nas. Mówi się, że w marcu, ale czy tak się rzeczywiście stanie - zobaczymy...

www.scee.com



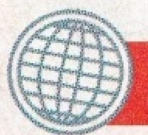
PS2

EYETOY: KINETIC

Popularność EyeToya zaskoczyła ponoć nawet twórców tego niekonwencjonalnego kontrolera. Jeśli jednak nawet tak było - Sony szybko przyszło do siebie po pierwszym wstrząsie i dyskontuje pierwotny sukces. Tym razem ta mała kamerka posłuży jako narzędzie dla wszystkich wierzących w zasadę „w zdrowym ciele zdrowy duch" w wirtualnym trenerze - *Kinetic*. Ten tworzony we współpracy z Nike MotionWorks składać się będzie z całych zestawów różnych ćwiczeń - od tych pozwalających zgubić tłuszczyk, poprzez plany treningowe dla chcących poprawić sylwetkę po wzmacniające ogólną wydolność organizmu.



Domowy fitness club za pomocą *Kinetic* otworzy swe podwoje wraz z początkiem nowego roku.



www.playstation.com

PC XBX

CHRONICLES OF RIDDICK 2!

Cieszcie się i radujcie, fani *Chronicles of Riddick* (gry, nie filmu), albowiem potwierdzone zostało przez samego Vina Diesela, że przyjdzie nam ujrzeć sequel tej znakomitej gry! Niestety, o nim samym nie wiemy dosłownie nic. Z tym może wyjątkiem, że najpewniej, tak jak w przypadku pierwszej części, mówienie o nim, że jest first-person shooterem to tylko pół prawdy...



www.tigonstudios.com

XBX



www.xbox.com/en-GB/halo2



premiera odbędzie się pod koniec 2005.

Just Add Monsters - brytyjski developer znany jako twórca Kung Fu Chaos zmienił oficjalnie nazwę na Ninja Theory. Pierwszym projektem Just Add Monsters-Ninja Theory jest gra na konsole kolejnej generacji znana pod tytułem Heavenly Sword.

Marvel oskarżył twórców popularnej role-playing online - City of Heroes, o to, że wśród setek tysięcy kombinacji nowych superbohaterów, jakie oddano do dyspozycji graczom, znajdują się takie, które

SŁYSZAŁEŚ? PLOTA VIRUS SŁYSZAŁEŚ? PLOTA VIRUS



Że jak? - Mortal Kombat: Shaolin Monks
Na co? - PS2 XBX
Kto robi? - Midway
Kto wyda? - Midway
A co to? - beat'em up
WWW? - www.mortalkombatshaolinmonks.com
Kiedy? - we wrześniu 2005
Kompletne? - w 50%

MORTAL KOMBAT: SHAOLIN MONKS

Rozgłos towarzyszący premierze Mortal Kombat: Deception - szóstej części słynnej dzięki swej brutalności beat'em up, jej twórcy - Midway - wykorzystali, by zaprezentować... kolejną grę serii! Ta jednak, Mortal Kombat: Shaolin Monks, różnić się będzie od tego, do czego przyzwyczaiły nas ostatnie gry serii. Przede wszystkim dlatego, że nie będzie już klasyczną beat'em up na arenach. Raczej czymś, co mieliśmy już okazję poznać przy okazji Mortal Kombat Mythologies: Sub Zero - a więc modną ostatnimi czasy w popularnych seriach (patrz: Death by Degrees) action-adventure ze znanymi postaciami w rolach głównych.

Podobieństwo założeń z Mortal Kombat Mythologies nie oznacza jednak, na szczęście, że Shaolin Monks będzie równie słabe. Przeciwnie - obraz gry wynikający z pierwszych zapowiedzi prezentuje się co najmniej obiecująco. W grze, której główna kampania - wymagająca nie tyle walk na arenach, ile przemierzania kolejnych poziomów (część już znanych jak Dead Pool czy Living Forest), wypełnionych przeciwnikami, ale i - uwaga! - rozwiązywania problemów. Oglądając screenshoty z gry nie sposób nie zauważyć zawodników dobrze znanych, jak Liu Kang, Kung Lao, Mileena czy Baraka. Warto przy tym zauważyć, że główna kampania gry możliwa ma być do pokonania tak w pojedynkę, jak trybie współpracy dwóch graczy.

Ostatnią niespodzianką związaną z Mortal Kombat: Shaolin Monks jest... osoba jej twórcy. Zadanie stworzenia gry, która nie jest de facto Mortal Kombat, a jednak godna ma być tej nazwy, Midway powierzył Paradox Entertainment. Shaolin Monks pojawi się w wersjach PlayStation 2 i Xbox we wrześniu 2005. Jeśli twórcy zdołają osiągnąć efekt choćby w połowie tak dobry jak Tecmo przy okazji Ninja Gaiden z Xbox - będziemy szczęśliwi.





3x Xbox 2

Microsoft planuje aż trzy wersje Xboxa 2! Doniesienia tej treści - rozpowszechnione przez wiarygodny zazwyczaj The Inquirer - odbiły się głośnym echem w światku branżowym. Zgodnie z nimi Microsoft rundę drugą starcia z Sony i Nintendo rozpocznie salwą burtową: oferując klientom Xboxa 2 w takiej postaci, w jakiej go potrzebują i... są w stanie zapłacić. I tak już jesienią 2005 - a więc za rok - w sprzedaży pojawią się dwie konsole, zwane Xbox Next. Różnice pomiędzy nimi to obecność (wersja HD) lub brak twardego dysku oraz naturalnie związana z tym wielkość, ciężar i kto wie, czy nie czynnik najważniejszy - cena. Ostatni nadejdzie zawodnik wagi ciężkiej - Xbox Next PC - konsolopecet wyposażony w bezprzewodowe



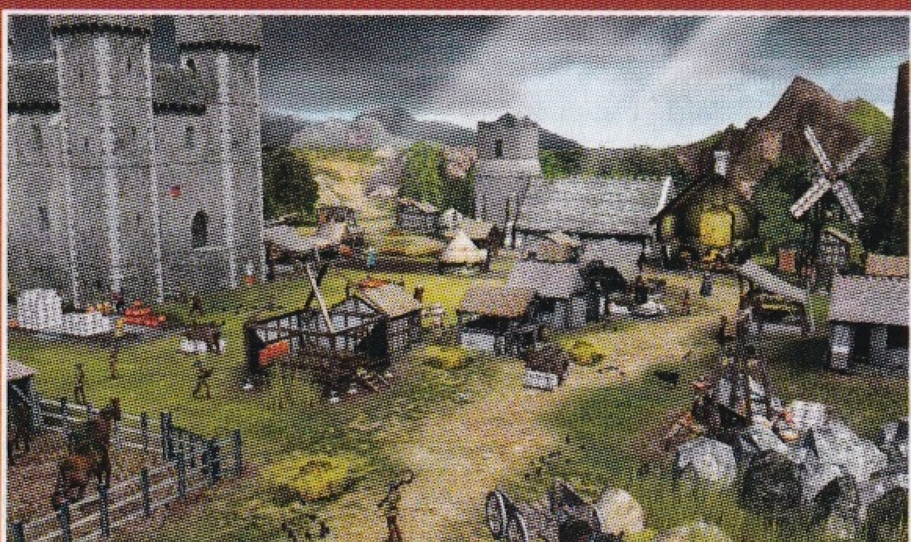
STRONGHOLD 2

www.fireflyworlds.com/sh2 _ index.php

Sukces *Strongholda* i *Stronghold: Crusadera* zagwarantował sukcesję tej znakomitej strategii. Co więcej sukcesor - *Stronghold 2*, zdaje się mieć zapewniony sukces! To dzięki paru ambitnym zamierzeniom twórców serii - Firefly Studios, w tym zwiększonego nacisku na menedżerską - a la *The Sims* - warstwę rozgrywki. W chwili obecnej w myśl zasady „pańskie oko konia tuczy" wgląd mamy mieć we wszystko - od zamkowych kuchni, w których właśnie dosypywana jest trucizna do pańskiego jedzenia, po zamkowe łaźnie, w których właśnie ablucji dokonuje jakaś dobrze zbudowana pani. Atrakcyjność podglądania jest zaś tym większa, że w *Strongholdzie 2* - w przeciwieństwie do poprzednich gier serii - wszystko tworzone jest na bazie technologii całkowicie trójwymiarowej!

Nie mniej złożona jak forma pozostaje treść gry. Jako pan lenny podczas bezkrólewia zmagać się będziemy z innymi pretendentami do miana nowych samodzielnych władców dzielnic królestwa. W jaki sposób ułożymy sobie stosunki z nimi - czy obędzie się bez walk, czy zostaniemy zmuszeni do budowy i oblężeń twierdz, czy zdamy się na dyplomację i czy uda się restytuować króla na należnym mu tronie (a może sami sięgniemy po koronę?), zależeć będzie wyłącznie od nas. W tym celu Firefly Studios stworzyło system „żywego" średniowiecza, w którym możliwe ma być realizowanie niemal wszystkich celów przy użyciu niemal wszystkich środków. Możliwe więc będzie ukończenie gry sukcesem niezależnie od roli, jaką przyjmiemy - dobrotliwego staruszka fundującego chłopom jarmarki czy bezlitosnego tyrana toporem i sznurem zapewniającego sobie lojalność poddanych.

Dowodzić i podglądać w *Strongholdzie 2* będziemy już w kwietniu 2005.



_Masz virusa w komput
napisz do nas virus@wroc.bau

NAWET NIE WIESZ, ŻE...

NINTENDO, W GORĄCZCE TWORZENIA URZĄDZEŃ PERYFERYJNYCH MAJĄCYCH NA CELU ZWIĘKSZENIE ATRAKCYJNOŚCI GAMECUBE'A, PLANUJE PRZYSTAWKĘ-KONWERTER UMOŻLIWIAJĄCY ODPALANIE GIER Z NINTENDO 64. GOLDENEYE, ANYONE?

PS2 XBX NGC

MEDAL OF HONOR: DOGS OF WAR

Electronic Arts zdradziło tytuł i pierwsze szczegóły dotyczące kolejnej inkarnacji popularnej serii wojennych first-person shooterów - *Medal of Honor*. Ta zatytułowana *Dogs of War* ma jednak znacząco odbiegać od tego, do czego przyzwyczaiły nas choćby *Frontline*, *Allied Assault* czy wydany niedawno *Pacific Assault*. Tym razem wcielać się będziemy w porucznika Williama Holta z OSS, który wspierać ma ruch oporu państw europejskich. Jego zadaniem i zadaniem dowodzonego przez niego oddziału będzie operowanie na tyłach wroga. Czy to oznacza, że *Dogs of War* będą bezpośrednim sequelem *Undergrounda*, przekonamy się już po premierze gry, która odbędzie się wiosną 2005 r.



moh.ea.com/moh/



PC PS2 XBX

GTA: SAN ANDREAS - 2 MILIONY KOPII!

Duet wydawniczy Rockstar Games-Take Two Entertainment z uzasadnioną dumą przedstawił wyniki sprzedaży z miesiąca października w Ameryce, z których jasno wynika, że sama *Grand Theft Auto: San Andreas* sprzedała się w ponad 2 milionach kopii - lepiej niż wszystkie tytuły z pozycji 2-10 listy bestsellerów razem wzięte! Warto przy tym zauważyć, że dane te dotyczą wyłącznie Ameryki i nie wiadomo dokładnie, jak dobrze przyjęte zostało *San Andreas* w Europie. Wiadomo tylko tyle, że pierwszy milion w Wielkiej Brytanii sprzedał się już po 9 dniach, co czyni z nowej gry serii *Grand Theft Auto* brytyjski bestseller wszech czasów. To wszystko sprawia, że plan 15 milionów sprzedanych kopii *San Andreas* wydaje się wcale prawdopodobny.



www.rockstargames.com/sanandreas

HALF-LIFE 2 NA XBOX?

Half-Life 2 - przez wielu określany mianem ostatniej nadziei PC - rzeczywiście okazał się wart wyczekiwania. Jest first-person shooterem, o którym można mówić jedynie dobrze lub wcale! Jego twórcy jednak - Valve - nie spoczywają na laurach po nadzwyczaj udanej premierze gry i nie roztrząsają szczegółowo każdej z setek zwykle entuzjastycznych recenzji. Zajmuje ich tworzenie... *Half-Life'a 2* - tym razem na Xboxa. Niestety nie bardzo wiadomo, czy chodzi o obecne, czy następne wcielenie konsoli Microsoftu... Niemniej - znając już *Half-Life'a 2* - wiemy, że warto czekać także na jego konsolową inkarnację!



www.half-life2.com



VIRUS ● SŁYSZAŁEŚ? ● PLOTA ● VIRUS ● SŁYSZAŁEŚ? ● PLOTA ● VIRUS ● SŁYSZAŁEŚ? ● PLOTA ● VIRUS

do złudzenia przypominają główne postacie komiksów - Spider-Mana, Punishera, Hulka czy X-Men.

PS2 Codemasters potwierdziło plany stworzenia wersji PSP swych popularnych symulatorów - rajdowego Colina McRae Rally 2005 oraz ToCA Race Driver 2. Atuty gier to system „nieustannego zapisu" stanu gry, dzięki czemu ma być możliwe podjęcie przerwanego wcześniej rajdu (CMRR2005) i bezprzewodowy multiplayer do 8 osób (ToCARD2).

PS2 Brytyjskie Kuju zdradziło tytuł swego pierwszego projektu na PSP. Ten - Project Interceptor - to zręcznościowy symulator lotu, który w pełni wykorzystać ma zdolności multiplayer konsoli przenośnej Sony.

XBX Powiązane z Xboxem brytyjskie Rare zdradziło, że premiera jego Kameo: Elements of Power - ambitnej platformówki ze zmiennokształtną bohaterką w roli głównej,

VIRUS ● SŁYSZAŁEŚ? ● PLOTA ● VIRUS ● SŁYSZAŁEŚ? ● PLOTA ● VIRUS ● SŁYSZAŁEŚ? ● PLOTA ● VIRUS

klawiaturę i mysz, a także system operacyjny Windows, zdolny uruchamiać, prócz gier Xbox Next, aplikacje PC - w tym także, naturalnie, gry PC. Jeśli to prawda - pogłoski o zunifikowaniu gałęzi PC i Xbox w Microsoft potwierdzą się z całą mocą. Niemniej - ja poprzestanę na składaku oraz Xbox Next HD.

PC PS2 XBX

PSI-OPS: THE MINDGATE CONSPIRACY NA PC!

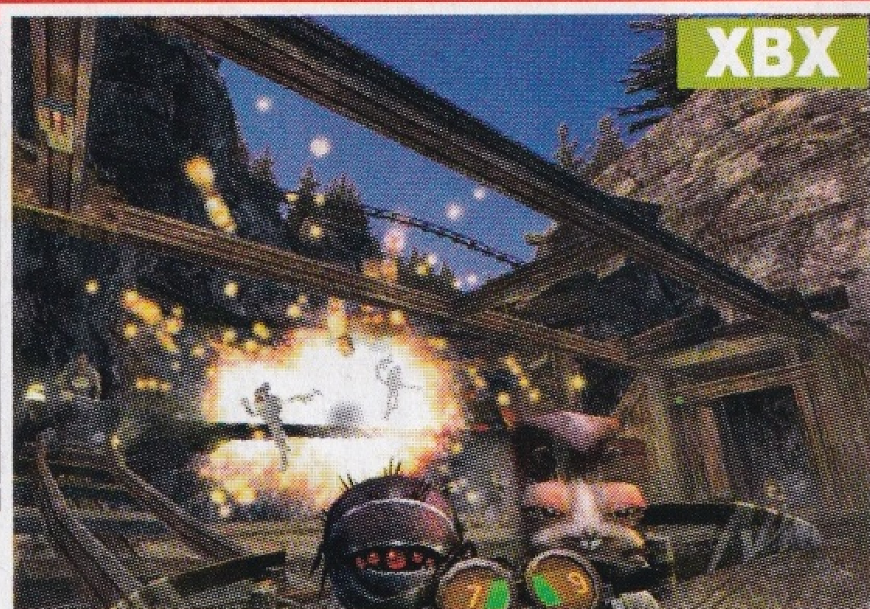
Midway potwierdził oficjalnie pogłoski, jakoby ***Psi-Ops: Mindgate Conspiracy***, znakomita gra akcji znana dotąd jedynie posiadaczom PlayStation 2 i Xboxów, miała trafić także na PC. Pecetowych „psychików" udowadniających, że nie ma broni nad umysł, w akcji ujrzymy już w styczniu!





www.psiopsgame.com

XBX





STRANGER = STRANGER'S WRATH

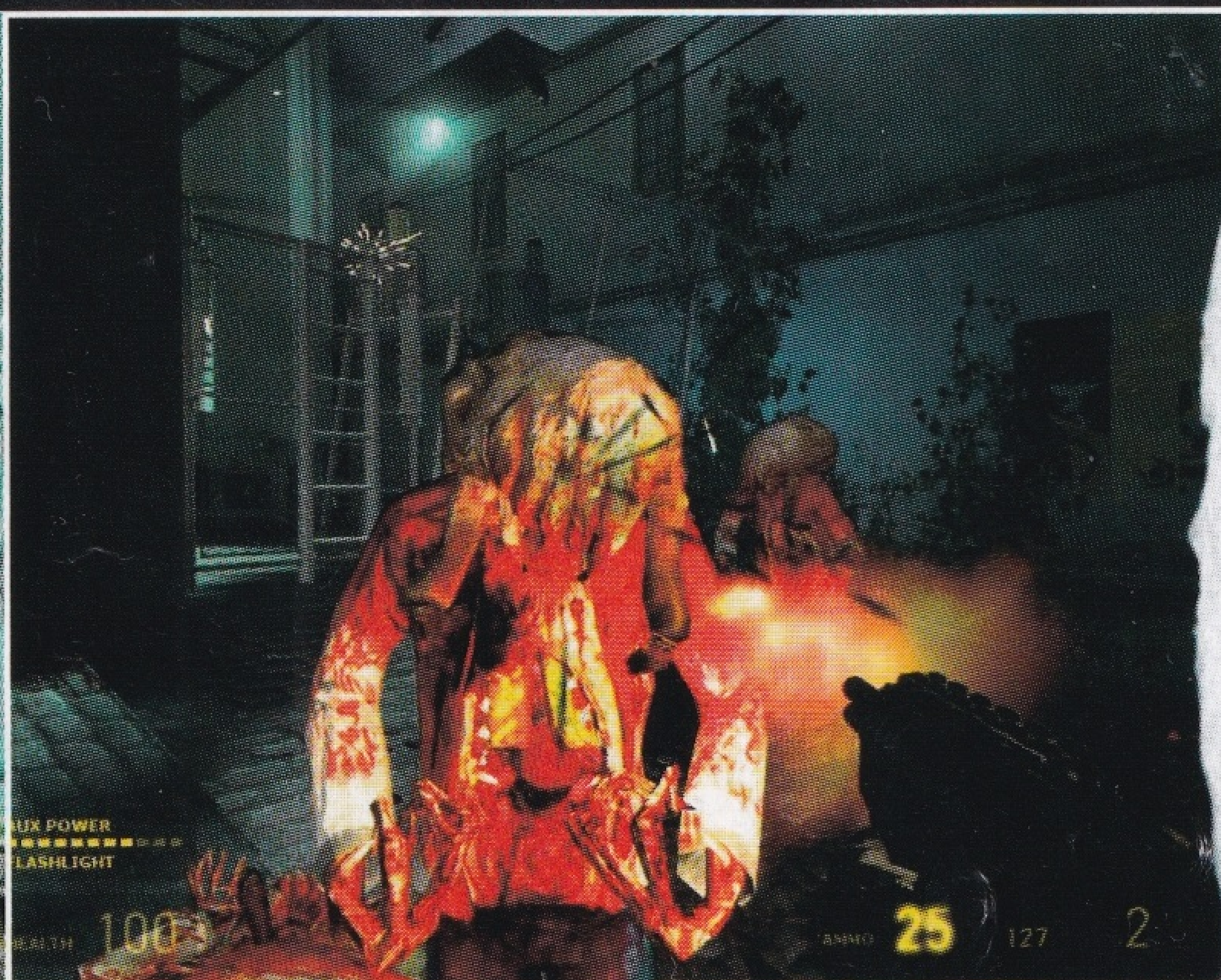
Electronic Arts potwierdziło zmianę kolejnej odsłony serii *Oddworld* ze *Stranger* na *Stranger's Wrath*. Ujawniona została także ostateczna - jak się zdaje - data premiery gry. Zgodnie z nią *Oddworld: Stranger's Wrath* pojawić się ma wyłącznie na Xboxa już 25 stycznia 2005.

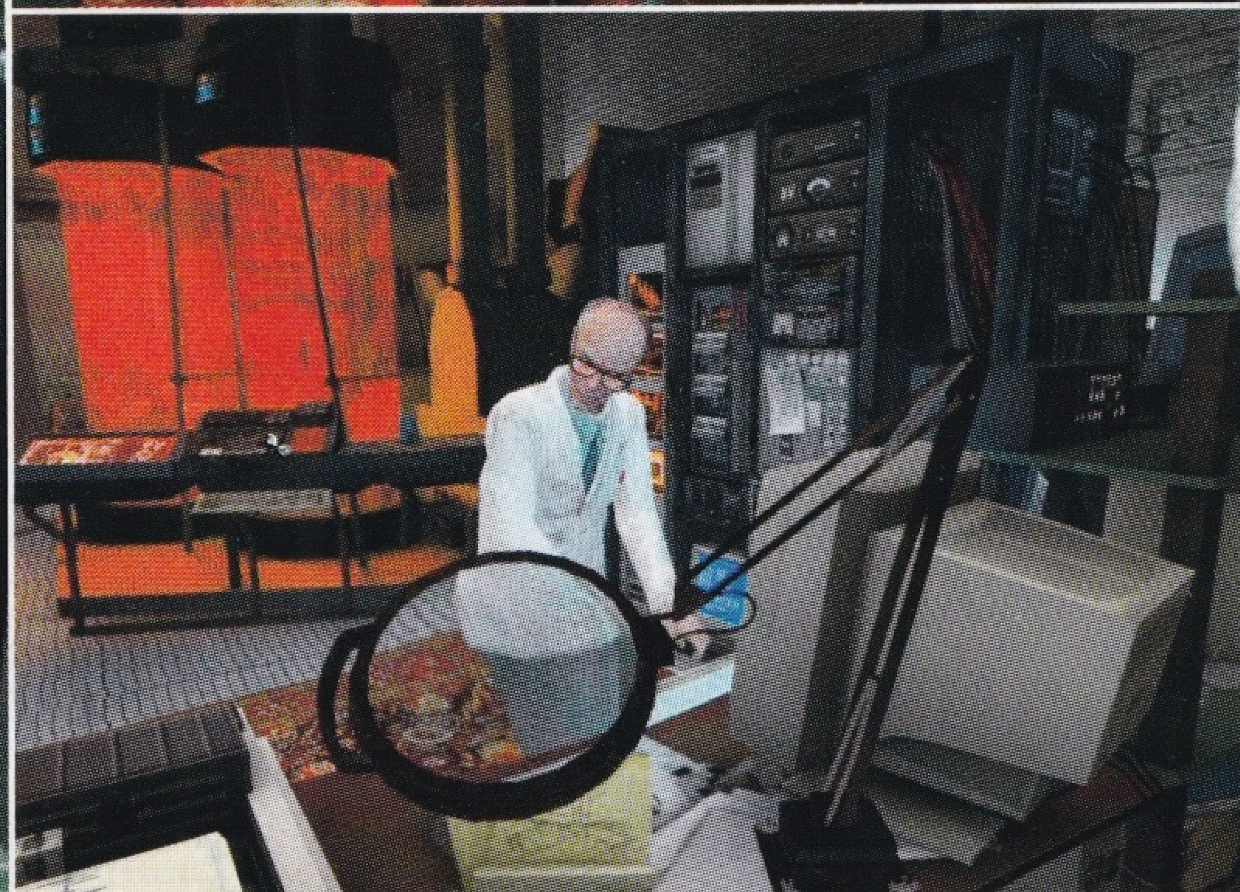


www.oddworld.com

XBX







SŁYSZAŁEŚ? PLOTA VIRUS SŁYSZAŁEŚ? PLOTA VIRUS

nie odbędzie się, jak wcześniej zapowiedziano, w styczniu, lecz „nieustalonym okresie późniejszym". Czas zdobyty w ten sposób Rare zamierza poświęcić na wprowadzenie niezbędnych ponoć zmian w grze.

XBX Capcom zdementował popularne ostatnimi czasy pogłoski, jakoby Resident Evil 4 miał po wersji PlayStation 2 trafić także na Xbox. Naturalnie w tej branży wszystko jest możliwe, więc być może już wkrótce dowiemy się, że jednak...

SŁYSZAŁEŚ? PLOTA VIRUS SŁYSZAŁEŚ? PLOTA VIRUS

Że jak? - Star Wars: Episode III - Revenge of the Sith
Na co? - PS2 XBX
Kto robi? - The Collective
Kto wyda? - LucasArts
A co to? - action-adventure
WWW? - www.lucasarts.com
Kiedy? - 05.05.05
Kompletne? - w 90%

STAR WARS: EPISODE III - REVENGE OF THE SITH

O interaktywnym odpowiedniku filmowego Episode III - Revenge of the Sith, ostatniej szóstej części podwójnej trylogii Star Wars, zdążyliśmy już poinformować. Powracamy do niego jednak, by uzupełnić wcześniejsze doniesienia o masę zupełnie nowych danych, które całkowicie zmieniły nasze dotychczasowe niezbyt przychylne nastawienie do gry!

Star Wars: Episode III - Revenge of the Sith nie jest bezpośrednim odbiciem filmu, opowiadającego o „śmierci" Anakina Skywalkera i jego „zmartwychwstaniu" jako Lorda Vadera oraz heroicznych zabiegach jego mentora - Obi-Wana Kenobiego. Raczej uzupełnia fabułę, pozwalając poznać i pokierować nieukazanymi często na dużym ekranie losami dwóch głównych bohaterów - i adwersarzy. W zależności od wyboru dysponować będziemy różnymi stylami walki mieczem (Anakin walczy brutalnie, zdolny jest także używać dwóch mieczy naraz, podczas gdy ataki Obi-Wana są oszczędne, ale precyzyjne). Dodatkowo każdy z nich dysponować ma unikatowymi mocami - Anakin będzie w stanie razić osławionymi błyskawicami Mocy, Kenobi zaś kontrolować zachowania przeciwników.

Revenge of the Sith jest grą action-adventure prezentowaną w perspektywie trzeciej osoby (zza pleców). Niewiele jednak w niej będzie, jak się zdaje, zagadek - a całość koncentrować się ma na akcji - nieustannej walce z dziesiątkami wrogów. Niezwykła jest przy tym ich widowiskowość i... filmowość. Nic jednak dziwnego - z twórcami gry współpracuje Nick Gillard - szef kaskaderów filmów serii Star Wars. Na potrzeby gry opracowana została również profesjonalnie choreografia walk.

Star Wars: Episode III - Revenge of the Sith wydany zostanie na dwa tygodnie przed premierą filmowego Star Wars: Episode III - Revenge of the Sith - 5 maja 2005 (05.05.05).

PS Star Wars: Episode III - Revenge of the Sith pojawi się także na GBA, DS i PSP, jednak to kompletnie inne gry, tworzone przez Ubisoft Montreal Studio.



Piiiraaaaaciiiiiii!

Wiele tytułów, nawet tych w swoim czasie bardzo popularnych, po latach nie nadaje się już do grania, rozczarowuje nie tylko grafiką, ale także zawodzi sposobem prowadzenia rozgrywki, ulepszonym i rozbudowanym w późniejszych produkcjach. Ale są też takie gry, których upływ czasu zdaje się nie dotyczyć, a po latach bawią równie dobrze jak w dniu premiery. Jednym z takich właśnie przypadków jest wydana w 1987 roku gra *Pirates!* Klasyka komputerowej rozrywki, która wkrótce doczeka się remake'u.

NAJLEPSZYM dowodem na ponadczasowy charakter *Pirates!* jest to, że nowa edycja gry, zatytułowana *Sid Meier's Pirates!* (dla podkreślenia osoby głównego projektanta tej produkcji), wykorzystuje w dużej części mechanizmy rozgrywki i fabułę z jej wersji oryginalnej. Twórcy nowej gry ubrali jednak starą, sprawdzoną grywalność w nową, nad wyraz dopracowaną oprawę graficzną i dźwiękową, a zabawę wzbogacili o kilka pomysłów, które przy oryginalnej wersji gry po prostu nie przyszły im do głowy. W ten sposób powstała wciągająca gra, która oddaje ducha i atmosferę siedemnastowiecznych Karaibów...

_Malaria i szkorbut

No, może nie do końca. Jak twierdzi Jeff Briggs, człowiek, który wraz z Sidem Meierem stworzył pierwszą wersję *Pirates!*, a teraz, w założonym wspólnie studiu developerskim Firaxis, jest producentem jej remake'u *„w kilku przypadkach musiał zrezygnować z realizmu"*. *„Kiedy rozpoczynaliśmy pracę nad tym projektem"* – mówi – *„sporo czasu poświęciliśmy na badania tematu. Graliśmy w oryginalną grę Pirates!, oglądaliśmy filmy i książki o tej tematyce, pojechaliśmy nawet na Karaiby. Z badań tych wyszło nam, że życie piratów było zazwyczaj bardzo krótkie, brutalne i podłe. Wielu z nich było zwykłymi mordercami, a kilku to prawdziwi szaleńcy. Podróże morskie były w XVII wieku nudne, pełne niewygód i niebezpieczne, a podczas ich trwania całymi miesiącami jadało się zepsute mięso i suche pieczywo. A co najważniejsze, nikt wtedy nie miał pełnego uzębienia. Gdybyśmy stworzyli grę, która oddaje wszystkie te realia, chyba nikt nie chciałby w nią grać. Trzeba więc było zrezygnować z realizmu na rzecz rozrywki i dobrej zabawy. Wyszło to grze na dobre"*.

I rzeczywiście nie sposób się z tym nie zgodzić. Podobnie jak w oryginalnej wersji gry nikt nie ucinał więźniom uszu i nosów, by wyciągnąć od nich miejsce ukrycia skarbu, nikt nie umierał na malarię, ani nie tracił zębów z powodu szkorbutu, tak i w *Sid Meier's Pirates!* nie spotkają cię takie „atrakcje". *„Pirat z naszej gry to dzielny bohater, a nie podły, pozbawiony moralności rzezimieszek. Siedemnastowieczne Karaiby to w naszej grze miejsce jak z hollywoodzkiego filmu z Errollem Flynnem, w którym promienie słońca odbijając się w lśniących falach, córki gubernatorów są zawsze albo piękne albo olśniewająco piękne, a złapany na gorącym uczynku pirat nie trafia na szubienicę, tylko do więzienia, z którego wychodzi po kilku miesiącach, lub ucieka wkrótce po schwytaniu. Chcieliśmy, by gracze spędzali czas na akcji, przygodach, odkrywaniu świata oraz morskich bitwach i nie musieli przejmować się konserwowaniem mięsa, kiszeniem ogórków, czy zdrapywaniem skorupiaków z kadłuba statku. To przecież nic ciekawego, prawda?"*.

_Karaiby skąpane w słońcu

Ponieważ spora część rozwiązań dotyczących rozgrywki została przeniesiona z oryginalnej gry *Pirates!*, zdecydowana większość prac nad grą sprowadzała się do stworzenia nowej oprawy graficznej, zgodnej duchem z oryginałem, a jednocześnie wykorzystującej wszystkie technologiczne możliwości, jakie pojawiły się na


Far Cry?



Wyhebluję ci drewnianą nogę, waleniu!!!

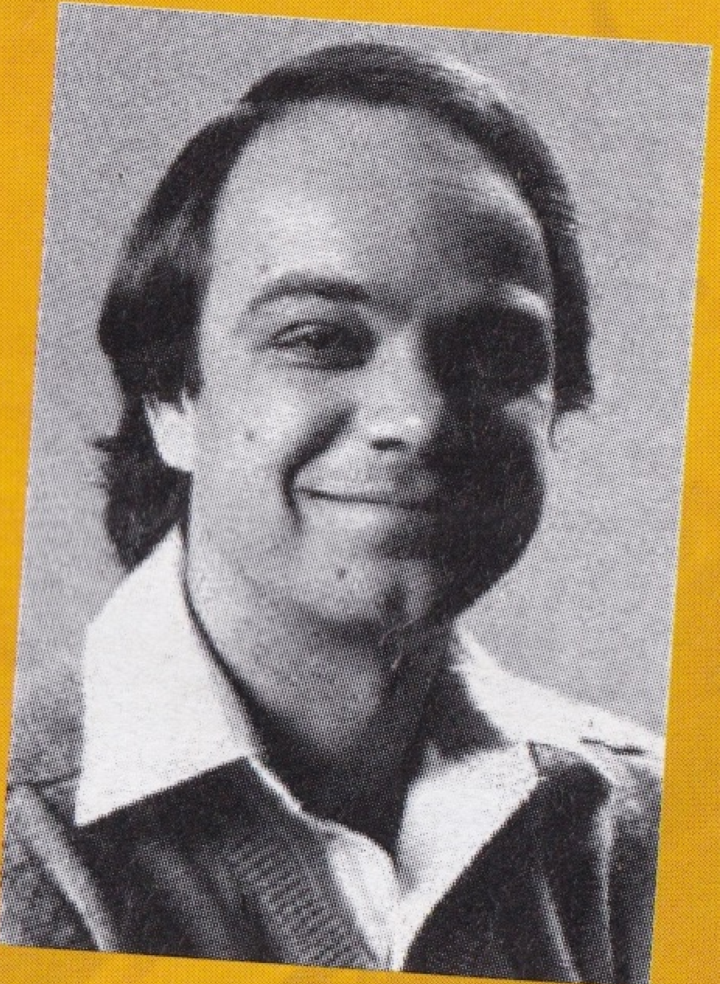


Pieniądze, albo cnota!!!





Wzloty i upadki Sida Meiera



Sid Meier rozpoczął karierę w branży gier komputerowych w 1984 roku, od... zakładu. Podczas wizyty w Las Vegas, przy okazji konferencji, na którą został zaproszony jako przedstawiciel firmy pracującej dla armii, Sid Meier natknął się na J.W. Stealeya, pracownika tej samej firmy, który w hotelowym holu grał w zręcznościową strzelankę Red Baron firmy Atari. Meier podjął wyzwanie Stealeya, który twierdził, że nikt nie pobije jego wyniku. Sidowi udało się zdobyć większą liczbę punktów, a kiedy to osiągnął, powiedział, że w tydzień stworzy lepszą grę. Stealey podjął zakład, obiecując Meierowi, że jeśli uda mu się zaprogramować taką grę, zajmie się jej sprzedażą. Czas trwania zakładu nieco się przedłużył – gra powstawała ponad dwa miesiące – a jego wynikiem był prosty symulator samolotu z II wojny światowej zatytułowany *Hellcat Ace*, który przyniósł obu panom 200 tysięcy dolarów. To wystarczyło, by obaj rzucili swoją pracę i założyli firmę MicroProse, która przetrwała do połowy lat 90, wydając wiele wspaniałych klasycznych tytułów. W 1997 roku Sid Meier założył swoją kolejną firmę Firaxis, która zadebiutowała grą *Sid Meier's Gettysburg*.

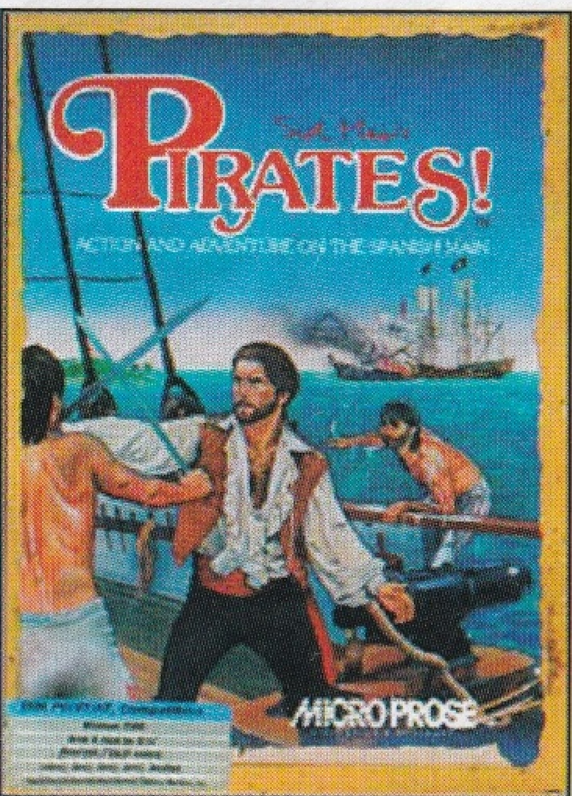
przestrzeni siedemnastu lat, jakie minęły o premiery pierwszej wersji gry. *„Na pierwszy rzut oka mogłoby się wydawać, że moje zadanie jest bardzo proste"* – mówi Marc Hudgins, projektant odpowiedzialny za stronę graficzną gry – *„wszyscy wiedzą, że w grze o piratach muszą być opaski na oczach, hak zamiast dłoni, drewniana noga i mapa skarbu. Niestety, życie nie jest takie proste. My nie pracujemy nad zwykłą grą o piratach, tylko tworzymy grę zatytułowaną Sid Meier's Pirates! Nazwisko Sida Meiera i tytuł Pirates! to dwie rzeczy, które niosą ze sobą bardzo wiele, to hasła, które poruszają graczy na całym świecie. Musiałem więc wymyślić taki wygląd gry, taki jej styl, by pasował on do wizji Sida"*.

Jaka to wizja? *„Świat stworzony przez Sida nie jest mroczny, realistyczny, dręczony szkorbutem i kąsany przez moskity. Zęby są raczej czyste i w komplecie, krew pojawia się rzadko i nikt nie umiera. W tej wersji Karaibów zawsze jest słoneczne popołudnie, kobiety są piękne, a mężczyźni pełni wdzięku prawdziwych bohaterów. Kadłuby statków są zużyte, ale wypolerowane, złoto jest błyszczące, choć pokryte dostojną patyną, niebo jest błękitne, a puszyste, białe chmury wiszą nad olśniewającymi galeonami wypełnionymi po burty skarbami. Obraz taki stworzyłem sobie w głowie na samym początku prac nad grą i towarzyszył mi on aż do końca"* – wyjaśnia Hudgins. Proces tworzenia oprawy graficznej gry rozpoczął się od przygotowania setek szkiców, dzięki którym graficy mogli wybrać te elementy wizualnego stylu, które najbardziej pasowały do klimatu gry. Zespół grafików pracujący nad *Sid Meier's Pirates!* składał się z kilkunastu osób, a każda z nich przedstawiła nieco inną wizję siedemnastowiecznych Karaibów. Jak mówi Hudgins *„Każdy artysta zostawia na swoich dziełach osobisty znak, piętno własnego stylu. Moim zdaniem było wybranie najciekawszych rzeczy z prac każdego z moich ludzi i stworzenie jednej, wspólnej wizji. Potem musiałem tylko pilnować, by wszyscy trzymali się wcześniejszych ustaleń. Jestem zadowolony z tego, co udało się nam osiągnąć – Pirates! to najbardziej ekscytujący, spójny od strony wizualnej świat gry, przy jakim miałem przywilej pracować. Mam nadzieję, że będziemy przygotowywać do tej gry jakieś dodatki, bo wiem, że będę tęsknił za tym kolorowym, wibrującym życiem światem"*.

_Ukelele w 3D

Na klimat gry wpływa nie tylko jej oprawa graficzna, ale również dźwięki sączące się z komputerowych głośników. Twórcy *Sid Meier's Pirates!* chwalą się przede wszystkim w pełni trójwymiarowym dźwiękiem wykorzystującym standard Dolby Surround 5.1. *„Coraz większa liczba graczy posiada system dźwięku 5.1., stwierdziliśmy więc, że jest to okazja, której nie możemy przepuścić"* – wyjaśnia Mark Cromer, główny dźwiękowiec studia Firaxis. *„W Pirates! kule armatnie świstają obok statków, podczas walki na szpady otaczają cię dźwięki walczących wokół marynarzy, skradając się uliczkami miasta słyszysz stłumione odgłosy dochodzące z kwatery, a kiedy żeglujesz podczas sztormu grzmoty podrywają cię z fotela"* – mówi Cromer – *„dzięki nowoczesnej technologii przetwarzania dźwięku możemy stworzyć atmosferę, która w czasach oryginalnych Pirates! była nieosiągalna. Naszym celem było również stworzenie takiej oprawy muzycznej, która będzie kojarzyła się graczom z filmami spod znaku płaszcza i szpady. Dlatego nasza muzyka jest, jak to nazywamy, interaktywna. Kiedy walczysz na miecze i zdobywasz przewagę muzyka staje się bardziej triumfująca, dodaje ci odwagi, a kiedy zaczynasz przegrywać staje się bardziej mroczna, niepokojąca. Inny przykład to muzyka w porcie, motyw muzyczny, który zmienia się w zależności od tego do jakiego portu przybijasz i jakie budynki odwiedzasz. W bogatym porcie motyw ten odgrywany jest z bogatym instrumentarium, w biednym na kilku zaledwie instrumentach. Na audiencji u gubernatora odgrywany jest na klawikordzie, a w tawernie wykonuje go zespół śpiewający szanty"*.

Niezwykła atmosferę karaibskich portów tworzy również instrumentarium użyte podczas rejestrowania ścieżki dźwiękowej. Cromer i jego współpracownicy wykorzystali m.in. ukulele, dwunastostrunową gitarę, piłę, cytrę oraz klika etnicznych dawnych instrumentów wypożyczonych od kolekcjonerów. To nie jedyny nietypowy zabieg, na jaki zdecydowali się twórcy



Gadaj, łotrzyku, widziałeś moją siostrę?

Fabuła gry *Sid Meier's Pirates!* jest niemalże identyczna jak jej wydanego w 1987 roku oryginału. Gracz wciela się w niej w postać młodego chłopaka, który służy na okręcie jako zwykły marynarz z nadzieją odnalezienia na karaibskich wysepkach rodziny porwanej przez diabolicznego markiza. Kiedy na statku, na którym służy bohater, wybucha bunt, to właśnie on zostaje wybrany kapitanem. To daje mu szansę, by rozpocząć prawdziwe poszukiwania bliskich, musi jednak dbać o to, by jego załoga była zadowolona z nowego kapitana. Tak rozpoczyna się wielka przygoda, podczas której łupił będziesz statki, handlował egzotycznymi towarami, walczył na miecze i urzekał tańcem córki gubernatorów. Drugi wątek gry to poszukiwania skarbów zakopanych przez dziesięciu piratów wziętych z kart historii, m.in. Czarnobrodego czy Henry'ego Morgana. Kluczem do odkrycia ich sekretu jest kompletowanie fragmentów map, które sprzedają ci podejrzani nieznajomi w tawernach. Musisz jednak uważać, bo odnalezienie skarbu sławnego pirata kończy się tym, że wyrusza on za tobą w pościg i walczy o swoje złoto. A jak nietrudno się domyślić, są to najtrudniejsi przeciwnicy w grze, dysponujący szybkimi, świetnie uzbrojonymi okrętami i liczną załogą.


Warcraft to to nie jest!


Shake your ass!

ścieżki dźwiękowej - by uczynić grę bardziej uniwersalną, zrezygnowali z kwestii dialogowych wykonywanych w konkretnym języku (np. angielskim) na rzecz specjalnie wymyślonego na potrzeby gry języka, który nosi nazwę Firaxlish. Przypomina on nieco słynne „bełkotanie" Simów z gry *The Sims*, ma jednak bardziej starodawne, egzotyczne brzmienie i zawiera kilka słów bardzo podobnych do wyrazów z języka angielskiego, jednak użytych w nietypowym, dowcipnym kontekście. Jak mówi Cromer „*Nagrywanie kwestii dialogowych było rewelacyjną zabawą, w którą wciągnęliśmy nasze rodziny i znajomych. Nigdy nie bawiłem się przy pracy tak bardzo, jak wtedy kiedy rejestrowaliśmy zdania wypowiadane w Firaxlish*".

_Czy mogę prosić do tańca?

Oryginalna gra *Pirates!* była prawdziwym novum pod względem sposobu zaprojektowania gry. Mimo że stanowiła jedną, spójną całość, w rzeczywistości składała się z kilku minigierek połączonych wspólną fabułą. Wszystkie minigierki z oryginalnej gry powracają w *Sid Meier's Pirates!*, oczywiście w rozszerzonej, udoskonalonej wersji. Pojawiły się również nowe mini-gierki, których w oryginalne nie było. Jak mówi Jeff Bridges „*Przygotowanie wszystkich elementów składających się na Pirates! było dużo trudniejsze, niż może się wydawać na pierwszy rzut oka. Wiele gier koncentruje się na jednym, wybranym aspekcie rozgrywki – na przykład produkcje, w których walczysz na miecze – i cały budżet, cały wysiłek programistów idzie na to, by ten jeden element był jak najbardziej interesujący i rozbudowany. My musieliśmy przygotować kilka takich elementów, uczynić je równie interesującymi, a jednocześnie sprawić, by sekwencje te były krótkie i na tyle grywalne, by można było powtarzać je raz za razem. Ostatecznie więc nasze minigierki mogą wydawać się proste, ale w rzeczywistości wymagały wielu zabiegów i pracy*".

Sekwencje akcji przeniesione z poprzedniej gry to pojedynki na szpady, bitwy morskie i zdobywanie miast od strony lądu. Podczas fechtunku rolę odgrywają teraz także elementy otoczenia, które są wykorzystywane w animacjach walki. Bitwy morskie, rozgrywane w pełnym 3D, również zostały wzbogacone o dodatkowe elementy. W nowej wersji gry wyjątkowo wymierzone salwy mogą spowodować, że ostrzelany statek zgubi część załadunku, więc nawet jeśli ostatecznie ci ucieknie, możesz wzbogacić się na walce. Ponadto do armat możesz załadować jeden z trzech rodzajów amunicji - normalne kule, połączone łańcuchem kulki zrywające żagle oraz grape shot dziesiątkujący załogę. To pomysł, który zespół Firaxis zapożyczył z gry *Port Royale*, która z kolei była bardzo mocno zainspirowana oryginalną wersją *Pirates!* Najbardziej rozbudowane zostały sekwencje starć na lądzie, które z prostego RTS-a przekształciły się w strategię turową. Najbardziej zabawne z nowych sekwencji to tańce z córkami gubernatorów, podczas których bohater gry musi powtarzać kroki wykonywane przez urocze panienki. Inny nowy element gry to prosta skradnka, która pojawia się wtedy, kiedy próbujesz przemknąć niezauważony przez straże do miasta – mapę osady widzisz wtedy z góry, a twoim zadaniem jest unikanie noszących latarnie żołdaków.

_Ahoj, wesoła przygodo!

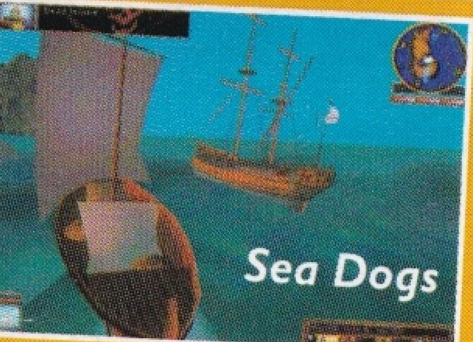
Gra *Sid Meier's Pirates!* zapowiada się nad wyraz interesująco, przede wszystkim dlatego, że wszystkie osoby pracujące nad nią, włącznie z samym Sidem Meierem, głównym projektantem oryginału i jego remake'u, zaangażowały się w ten projekt cały sercem – a jednocześnie świetnie bawiły, wymyślając nowe rozwiązania i pomysły na wzbogacenie samej formuły gry. Kolejna dobra wiadomość to ta, że gra jest już właściwie na ukończeniu i w momencie, kiedy czytasz te słowa, najprawdopodobniej będzie już w sprzedaży za granicą, a od stycznia 2005 roku pojawi się również w Polsce. Planowana jest również wersja na konsolę Xbox, która trafi do sprzedaży na początku marca 2005 roku. A co najważniejsze, tę akurat piracką grę możesz mieć legalnie.

Piraci i S-ka



Pirates!

Pirates! Gold

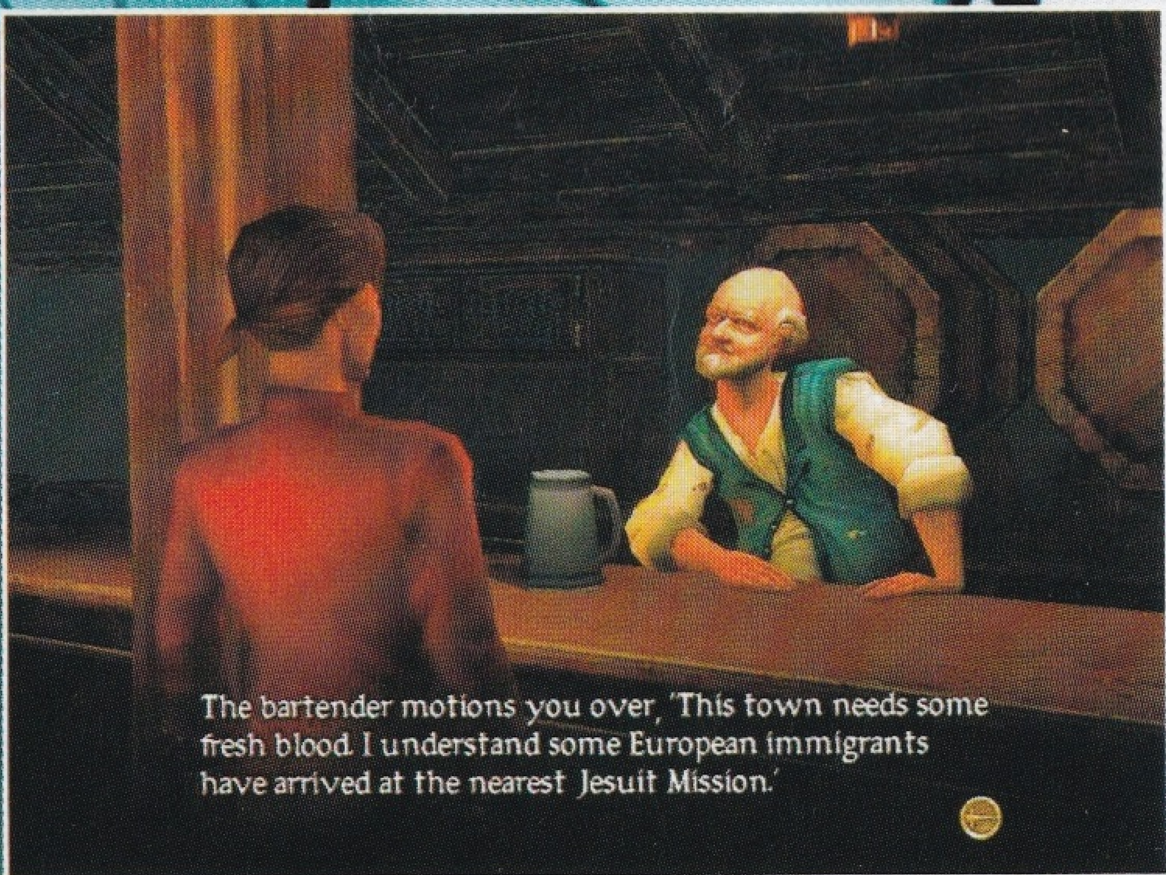


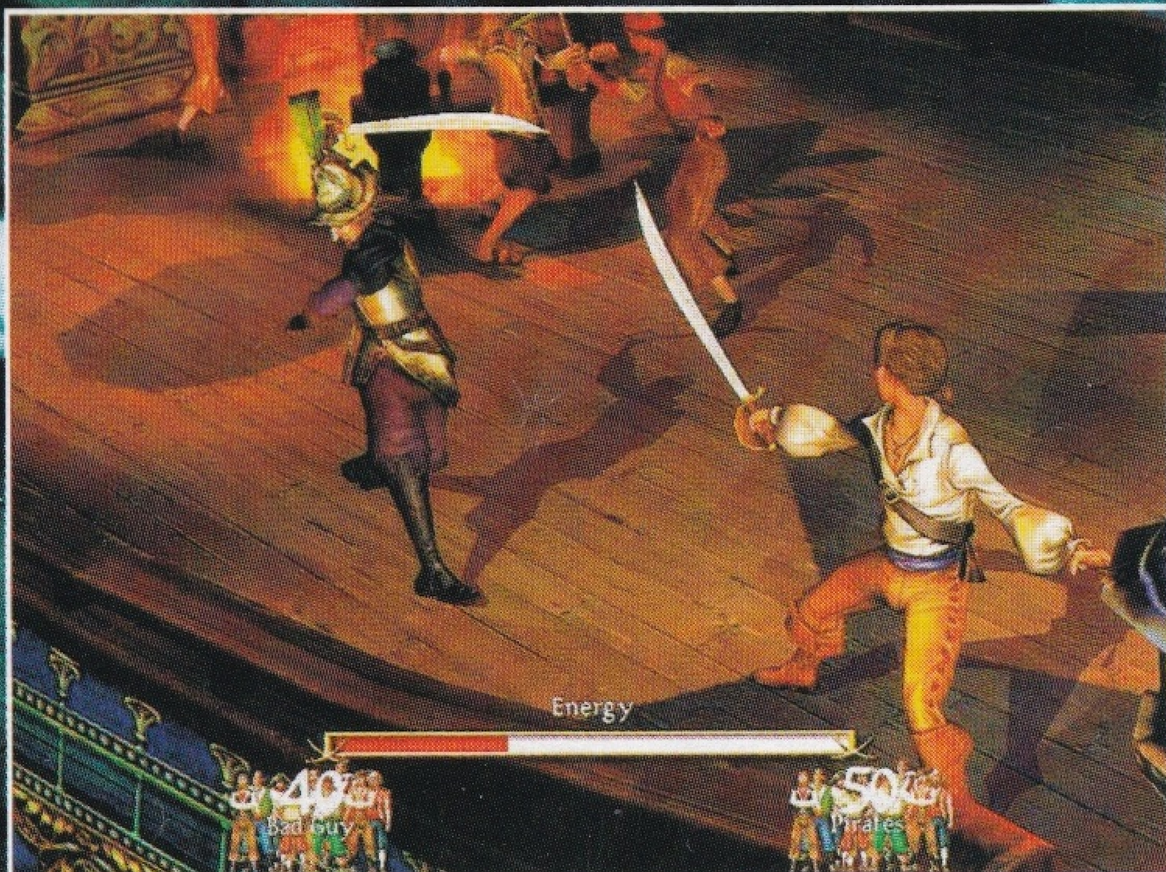
Sea Dogs



Port Royale

Gra *Pirates!* ukazała się w 1987 roku nakładem firmy Microprose, która pod koniec lat 80 była jedną z najważniejszych kompanii produkujących gry komputerowe. Wspaniały klimat i wciągająca grywalność sprawiły, że gra odniosła spektakularny sukces, także dlatego, że ukazała się nie tylko na PC-tach, ale także na innych komputerach osobistych (np. C-64). Wkrótce potem ukazała się również wersja gry przeznaczona na komputer Commodore Amiga, która długo charakteryzowała się najładniejszą grafiką z wszystkich wersji gry. Dopiero w 1993 roku pojawiła się kolejna edycja gry zatytułowana *Pirates! Gold* – wpierw na konsole (Genesis, Amiga CD-32), a potem na PC. W wersji tej po raz kolejny poprawiono grafikę, nie zmieniając jednak zasad prowadzenia rozgrywki. Później fani gier pirackich musieli się zadowolić wyłącznie produkcjami inspirowanymi *Pirates!*, jak choćby *Sea Dogs* (premiera w 2000 roku), *Pirates of the Carribean*, *Port Royale* i *Tortuga: Piraci* nowego świata (wszystkie trzy wydane w 2003 roku). Produkcje były bardzo dobre, ale nie sposób było nie porównywać ich do oryginalnych *Pirates!* i traktować jako nieoficjalne kontynuacje tamtej gry. Teraz jednak będziemy mogli wreszcie zagrać w prawdziwy remake tej kultowej gry!





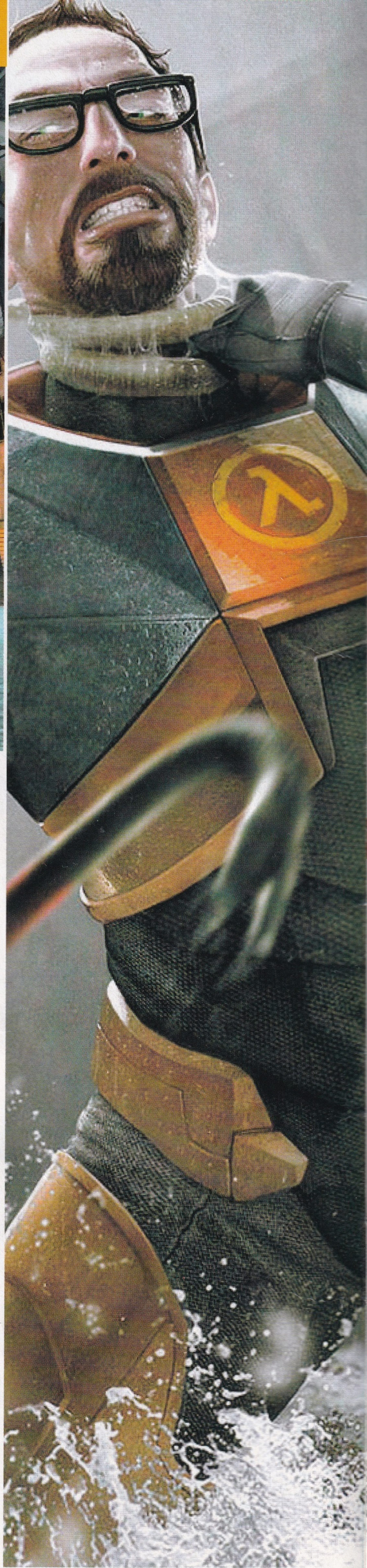
...a potem wyhebluje ci [beeeeep]





Revolution will not be televised...

Half-Life 2



Pierwszy Half-Life to klasyka. Jej kontynuacja nie ustępuje oryginałowi i ma wszelkie predyspozycje, by osiągnąć podobny status.

Half-Life 2

Wyciągaj z szafy łom!

METRYCZKA

Producent: Valve
Dystrybutor: Nicoals Games
Cena: 139 zł
Platforma: PC
Gatunek: FPS
Multiplayer: tak

GRAFA_19/20
REWELACYJNY engine Source robi swoje – brakuje świateł i cieni Dooma III, jest za to realistyczna iluzja świata.

MUZA_9/10
EFEKTY dźwiękowe takie, jakie być powinny, muza bardzo oszczędna, ale pojawiająca się w tych momentach, w których powinna. Pełna profeska!

MIÓD_48/50
FPS niemal perfekcyjny, który trzyma w napięciu od pierwszej do ostatniej minuty, pełen emocjonujących walk i sytuacji, które zapamiętasz na długo.

DŁUGOŚĆ_17/20
TRYB dla jednego gracza do przejścia w 15-20 godzin. Multi-player to po prostu Counter-Strike w nowej oprawie.

19+9+48+17= ......

SPRAWDŹ TO!

NO I STAŁA się światłość. Przynajmniej w świecie PC-towych gier komputerowych – fakt, że *Half-Life 2* wylądował wreszcie na półkach sklepowych, to wydarzenie prawdziwie historyczne i chyba najważniejsze w tym „growym" roku (przynajmniej dla tej platformy sprzętowej). Jakie jest nowe dzieło Valve? Czy mimo przekładanych premier i całego tego zamieszania z kradzieżą kodu, *Half-Life 2* potrafi jeszcze zachwycić? Zapraszam do lektury...

_Witaj w City17

Bohaterem gry jest ponownie Gordon Freeman, naukowiec, który w wyniku kaprysu losu stał się człowiekiem czynu ratującym świat przed inwazją obcych. *Half-Life 2* to na pozór gra fabularnie dość odległa od oryginału. Kiedy w początkowej sekwencji Freeman przybywa do miasta City17, ani on sam, ani gracz nie wie, po co się tam udaje i co czeka go na miejscu. W dalszych etapach gry znajdą się odpowiedzi na część z tych pytań, ale w tym czasie pojawi się sporo innych niejasności i znaków „?". To część uroku gry, że cały czas niesie ona jakąś tajemnicę, pozostawia gracza w niepewności, a kiedy już zdradzi jakiś sekret, zaraz za nim podsunie kolejną niewiadomą. Jedno jednak jest pewne od początku - w City17 źle się dzieje. Miasto pełne zaniedbanych kamienic i bloków, jakich wiele było w Europie Wschodniej w czasach Zimnej Wojny, kontrolowane jest przez Dr. Breena, jednego z naukowców laboratoriów Black Mesy, który przy współpracy z Combine, organizacją o niejasnej genezie, zniewolił mieszkańców. Porządku pilnują Metrocops, gliniarze bezpardonowo nadużywający władzy. Z umieszczonych zewsząd ekranów sączą się ideologiczne przemówienia Dr. Breena, a znajdujący się pod ciągłą presją i nadzorem ludzie tracą nadzieję na wolność i lepsze jutro. Jedynie garstka rebeliantów stawia opór i to do tej właśnie grupy– w skład której wchodzi kilku starych znajomych z pierwszej części gry – przyłączy się Freeman.

_W 100% FPS

JEDNA RZECZ, KTÓRĄ MOŻNA ZARZUCIĆ *HALF-LIFE 2'OWI*, TO BRAK ORYGINALNOŚCI, ŚWIEŻYCH, NOWATORSKICH POMYSŁÓW. Można by się spodziewać, że w grze o takim kalibrze i tytule tak nakręcającym wyobraźnię graczy pojawi się jakiś element rozgrywki, którego wcześniej nie widzieliśmy. Tymczasem *Half-Life* to czysty, klasyczny FPS, który bardzo ściśle trzyma się wszystkich reguł tego gatunku. Gra składa się z 14 rozdziałów-poziomów, zarówno ułożonych w liniowym porządku, jak i liniowo rozgrywanych w trakcie ich trwania. Zestaw dostępnych broni jest niewielki i poza jednym-dwoma wyjątkami raczej standardowy. W każdej chwili możesz nosić dowolną liczbę pukawek, nie ma ograniczenia do jednej, dwóch broni znanych choćby z *Halo*. W grze pojawiają się pojazdy, ale steruje się nimi w sposób niemal identyczny jak w sekwencjach chodzonych. Lokacje, w których toczy się akcja, to wyważony miks otwartych przestrzeni i zamkniętych epizodów. W taki sposób nie można jednak mówić o tej akurat grze, bo ważne w niej jest nie to, co zawiera, a jak poszczególne jej elementy zostały wykonane. Gra ma doskonałe tempo, a dzięki liniowej fabule udało się świetnie wyważyć momenty przyśpieszenia i zwolnienia akcji oraz chwile, w których wprowadzone są

WYMAGANIA SPRZĘTOWE
PIV 1,2 GHz, 256 MB RAM, karta graficzna 32 MB



ALTERNATYWY
Far Cry
Ta gra nas zaskoczyła – właściwie znikąd, bez większych zapowiedzi pojawił się FPS, który zmiażdżył całą konkurencję. Czy jest lepszy od *Half-Life'a 2*? Zagraj i sam się przekonaj!



Multiplayer to w Half-Life'ie 2 po prostu odświeżona wersja gry Counter-Strike.



Doom 3 tego nie potrafi.

To ja rzuciłem tym kontenerem. Ja! Ja! Ja! Co mi zrobicie?!?

Testowano na....PC....

nowe bronie, postaci, wydarzenia. Bronie wyglądają i brzmią tak jak powinny, a co najważniejsze, dają też odpowiednie „efekty". Pojazdy są proste do opanowania, a sekwencje z nimi szybkie i bardzo grywalne. Wydaje się, że ludzie z Valve grali we wszystkie wydawane w ostatnich latach FPS-y i wyciągnęli z nich to, co najlepsze. Mówi się, że nikt nie jest doskonały, ale *Half-Life 2* to gra, której bardzo blisko ideału właśnie dlatego.

_Mimika i fizyka

Dwa elementy gry stworzonej przez Valve zasługują na wyjątkowe uznanie. Pierwszym z nich jest sposób animacji postaci spotykanych w grze, szczególnie zaś mimika ich twarzy. Rzadko kiedy postacie występujące w FPS-ach są tak realne i ludzkie jak tutaj. Z ruchów oczu, sposobu wydęcia ust, sposobu ustawienia ciała możesz bezbłędnie odczytać ich emocje, smutek, zaniepokojenie i radość. To właśnie – plus rewelacyjna wizja City17 – buduje bardzo rzeczywistą atmosferę, klimat wciągający po same czubki uszu. Drugi szczególnie udany element gry to zastosowany w niej model fizyki. To pierwszy FPS, w którym ciała nie są zbyt lekkie, przedmioty ważą, ile trzeba i rzucone zachowują się zgodnie z oczekiwaniami i regułami znanymi z rzeczywistego świata. Widać to szczególnie wtedy, kiedy używasz broni o nazwie Gravity Gun. Możesz przy jej użyciu przyciągać i rzucać różne przedmioty (apteczki, ostrza piły tarczowej, kaloryfer, puszki z farbą), wywołując odpowiednie efekty w świecie gry – piła tarczowa przecina przeciwników w pół, kaloryfer odbija kule, a farba zostawia na ścianie (czy wrogach) zaciek w odpowiednim kolorze. Warto również pochwalić zastosowane w grze algorytmy sztucznej inteligencji zarówno przeciwników, jak i rebeliantów walczących w kilku misjach razem z tobą (można im nawet wydawać proste polecenia!!!).

_Źródło sukcesu

HALF-LIFE 2 TO RÓWNIEŻ GRA, KTÓRA ŚWIETNIE WYGLĄDA. Enigne graficzny Source (z ang. źródło) nie jest tak efektowny jak silniczek *Dooma 3*, ale wygląda mniej plastikowo, bardziej realistycznie. Jedyną jego słabością jest fakt, że niektóre tekstury oglądane z bliska mocno się pikselują, ale nie jest to efekt gorszy niż we wspominanym *Doomie*. Trzeba też przyznać, że wymagania sprzętowe gry są całkiem rozsądne, szczególnie jeśli weźmiemy pod uwagę jakość wyświetlanej grafiki. To kolejna z mocnych stron gry, które całkowicie równoważą jej drobne niedociągnięcia (bardzo rzadkie, zazwyczaj będące wynikiem nieprzewidywalnych zachowań gracza, bugi graficzne i „fizyczne", sporadyczne i chwilowe blokowanie się twoich współtowarzyszy w wąskich przejściach, długotrwała i kłopotliwa instalacja wymagająca łącza internetowego). A wracając do pytań ze wstępu – *Half-Life 2* zachwyca. To najlepszy FPS wydany na PC w tym roku i jedna z najważniejszych gier w całym tym gatunku. Wyciągaj z szafy łom – na pewno ci się przyda...

_Dr Szymek

Władca Pierścieni
Bitwa o Śródziemie

Władca Pierścieni
Bitwa o Śródziemie

Testowano na... PC...

Z książki na ekran, z ekranu na monitor

METRYCZKA

Producent: Electronic Arts
Dystrybutor: Electronic Arts Polska
Cena: 159 zł
Gatunek: RTS/RPG
Multiplayer: tak

GRAFA_18/20
CUDOWNIE wyglądają animacje postaci, a także skutki działania zaklęć.

MUZA_9/10
Z TRYLOGII w reżyserii Jacksona wzięto muzykę i speeche. Czy może być coś wspanialszego?

MIÓD_35/50
GRA się jak w klasyczny RTS, ale miodność podnosi Tolkienowski klimat.

DŁUGOŚĆ_15/20
PONAD 20 misji w singlu. Nie za dużo, nie za mało, lecz w sam raz.

18+9+35+15=.....

SPRAWDŹ TO!

WYMAGANIA SPRZĘTOWE
P 1,3 GHz, 256 MB RAM, WIN XP/2000, grafika 32 MB

„CZY FRODO uratuje Śródziemie?" - tego sławnego już tytułu w jednym z pism dla kobiet nie zapomnę przez długie lata. Podobnie jak nie zapomnę *Władca Pierścieni: Bitwa o Śródziemie* - erteesa pozwalającego walczyć po stronie Dobra lub Zła w wojnie o Środziemie.

_Dobro ze Złem

Do gry oddano nam dwie kampanie, banalnie zatytułowane Kampania Dobra i Kampania Zła. Zadanie, jakie im przyświeca, jest takie samo jak w książkowym lub lepiej będę pisał – filmowym, pierwowzorze. Filmowym, gdyż gra jest ściśle powiązana z filmem. Do tego stopnia, że postacie mają wizerunek aktorów odtwarzających role u Jacksona, a cała muzyka oraz wypowiadane kwestie zostały wzięte z filmu.

_Z wielkiej chmury...

Władca Pierścieni Bitwa o Śródziemie był od wielu miesięcy jako przełom w gatunku RTS, gra, która wstrząśnie światem gier jak wcześniej Warcraft 2 czy Age Of Empires. Oglądaliśmy filmiki z targów E3, ECTS i wierzyliśmy w to, bo gra wyglądała rzeczywiście imponująco. Tymczasem rzeczywistość trochę nas rozczarowała. Owszem, jest to całkiem niezły ertees z elementami erpegie, ale to wszystko. Żaden przełom.

_Bohater Dobra i Zła

Najważniejszymi postaciami w grze są tzw. Herosi. Oczywiście bez armii gry nie wygramy, ale to bohaterowie są najważniejsi. To oni często potrafią zmienić oblicze bitwy. Herosów w grze jest sporo, zwłaszcza po stronie Dobra: Gandalf, Frodo, Gimli, Aragorn, Eomer, Theoden i Faramir to tylko kilka postaci, których losami pokierujemy, jeśli wybierzemy Dobro. Takiego luksusu nie mamy, grając po stronie Isengardu. Saruman i Lurtz prowadzą dwie armie Zła pustoszące Rohan i Gondor.

_Zaklęcia i umiejętności

KAŻDY Z BOHATERÓW MA TYPOWE DLA SIEBIE UMIEJĘTNOŚCI. Ot, chociażby Boromir używa Rogu Gondoru, by paraliżować Uruk-Hai albo Saruman rzuca kule ogniste. Kolejne umiejętności są dostępne wraz z uzyskiwaniem przez bohatera następnych stopni doświadczenia. Podobnie jak zaklęcia, które możemy rzucać dzięki pierścieniowi. Siły dobra dysponują zaklęciami przede wszystkim uzdrawiającymi oraz umożliwiającymi przywołanie oddziału np. elfów czy drzewców. Z kolei siły Isengardu dysponują zaklęciami pozwalającymi zwiększyć produkcję, siłę oddziału czy wykarczować las.

_Co nowego?

W TAK KLASYCZNYM ERTEESIE, JAKIM JEST TBFM-E, ZNALAZŁO SIĘ MIEJSCE NA KILKA NOWYCH RZECZY. Pierwszą z nich jest możliwość łączenia jednostek piechoty i strzelających w Hordy i Bataliony. Dzięki temu połączeniu uzyskujemy jeden silny, wzajemnie osłaniający się oddział. Hordom i Batalionom dobrze robi także upgrade w postaci dowódcy. Drugą z takich nowości jest to, że wyprodukowany przez nas upgrade działa tylko na jeden oddział. Zatem każdemu oddziałowi z osobna musisz wyprodukować ulepszone zbroje, łuki, miecze itd. Zwiększa to atrakcyjność rozgrywki.

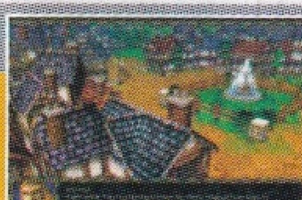
_Piękne animacje i...

Grafika gry - wbrew zapowiedziom - nie jest tak rewelacyjna, jak zapowiadano. Owszem, niektóre jej elementy są naprawdę znakomite. Animacje nie mają sobie równych, jeśli chodzi o erteesy. Naprawdę wyśmienicie wygląda, gdy płonące drzewce próbują zgasić płomienie w rzece lub trolle uderzające z rozmachem w ludzi. Ładnie również wyglądają efekty czarów oraz ogień. Nieco gorzej same lokacje, zwłaszcza te w Rohanie. Trochę zbyt jałowo. Za to MUZYKA JEST BEZ NAJMNIEJSZEJ SKAZY. W tle przygrywa nam muzyka z filmowej trylogii, a na pierwszym planie słychać głosy filmowych bohaterów.

_Miało być lepiej

Nie zrozumcie mnie źle. TBfM-e to gra w swojej klasie bardzo dobra, ale nie wybitna. Na pewno nie zasługująca na miano ideału. A na taki zapowiadał się produkt EA jeszcze kilka miesięcy temu.

_Franczesko E.



ALTERNATYWY
Warcraft III
Ostatnia odsłona jednego z najbardziej znanych cyklów RTS/RPG.

Ufff... Jest ciasno.

Plaża jest, ale na wakacje to nie wygląda...

SMS: Doskonały dodatek do utytułowanej serii. Mimo drobnych potknięć jeden z lepszych FPS-ów roku - ma tylko pecha, że wychodzi wraz Half-Life em 2.

MoH: Wojna na Pacyfiku

Medal of Honor: Wojna na Pacyfiku

Tora! Tora! Tora!

Testowano na....PC....

SERIA *Medal of Honor*, mimo różnych producentów, średniej jakości konsolowych edycji oraz rosnącej w siłę konkurencji (dodatek do *Call of Duty* to naprawdę świetna gra), to wciąż najważniejsza marka, jeśli chodzi o shootery „dziejące się" podczas II wojny światowej. Czy najnowsza gra cyklu, nosząca podtytuł Wojna na Pacyfiku (w wersji oryginalnej to *Pacific Assault*), utrzymuje wysoki poziom serii?

_Ocean (nie)Spokojny

Wojna na Pacyfiku wygrywa batalię o serca graczy tym samym, czym zachwycił nas w styczniu 2002 roku *Allied Assault*. Spośród wszystkich wydanych w tym roku wojennych FPS-ów ta gra ma najlepszy i najbardziej wiarygodny klimat. Osiągnięto to przez zastosowanie świetnej grafiki i zasługującej na nagrody oprawy muzycznej, ale także (a może przede wszystkim?) za sprawą doskonale zaprojektowanych skryptów określających zachowanie postaci na ekranie w różnych sytuacjach oraz nietypowych pomysłów fabularnych. By nie być gołosłownym, kilka przykładów... Poziom w *Pearl Harbor* rozpoczyna się długą sekwencją, w której gracz siedzi w dżipie na siedzeniu pasażera jako młody rekrut, „wtajemniczany" w życie w bazie (włącznie z urokami pielęgniarek) przez kierowcę. Pierwsze misje, stanowiące swoisty samouczek, wypełnione są okrzykami oficera, który tak na ciebie wrzeszczy, że instynktownie starasz się, by dobrze wykonać ćwiczenie. Rozmowy między żołnierzami to już w takich grach standard, ale i one wydają się tutaj bardziej prawdziwe, zgodne ze stanem ducha ludzi walczących na frontach II wojny światowej.

_Na lądzie, morzu i... w powietrzu?

„Nowe" i „lepsze" udało się również osiągnąć w *MoH: Wojnie na Pacyfiku* dzięki zróżnicowaniu stylów rozgrywki. Część misji to typowe zadania desantowe, z ostrą wymianą ognia i otwartą walką. Inne to misje wykonywane w dżungli, w której przeciwnik pojawia się znienacka, atakuje z ukrycia, a kluczem do przeżycia jest powolne skradanie się metr po metrze. Jeszcze inne poziomy to te, które rozgrywają się w trakcie ataku na Pearl Harbor – tutaj przeskakujesz z bombardowanego nabrzeża na kuter torpedowy, by wreszcie wylądować na pokładzie tonącego okrętu i tam uratować kilku marynarzy. JEST RÓWNIEŻ W GRZE FRAGMENT, PODCZAS KTÓREGO TRAFISZ ZA STERY SAMOLOTU TORPEDOWEGO i rozegrasz serię podniebnych pojedynków z myśliwcami Zero. A wszystko to jako żołnierz marines Tommy Conlin, który - biorąc pod uwagę wydarzenia przedstawione w grze - powinien zostać największym bohaterem narodowym USA.

_Medic! Medic!

Twórcy *Wojny na Pacyfiku* wprowadzili do tradycyjnej, typowej dla FPS-ów rozgrywki kilka zmian, które ożywczo wpłynęły na grywalność. Zmienił się system „leczenia", który w wielu innych grach sprowadza się do panicznego poszukiwania apteczek, kiedy twoja energia bliska jest zeru. Tu jest inaczej – leczy cię medyk przydzielony do twojego oddziału, który czasem potrafi cię nawet uratować, kiedy wskaźnik energii spadnie poniżej zera. To rozwiązanie zapożyczono z shooterów sieciowych (np. świetnego *Wolfenstein: Enemy Territory*) i w umiejętny sposób przeniesiono do gry przeznaczonej dla jednego gracza. Innym elementem rozgrywki nieobecnym we wcześniejszych *Medalach* to możliwość wydawania członkom oddziału prostych poleceń – np. „osłaniajcie mnie" – co w niektórych sytuacjach ułatwia walkę z Japończykami. Algorytmy sztucznej inteligencji zastosowane w grze to coś, co należy pochwalić - choć rzadko zdarzają się twoim ludziom zachowania absurdalne, ogólnie komputerowi sprzymierzeńcy walczą razem z tobą ramię, w ramię, co jest o tyle ważne, że gra jest dość trudna. Ciekawostką związaną z poziomem trudności jest możliwość uruchomienia gry w trybie realistic, w którym to na ekranie nie ma żadnych (!!!) wskaźników ani zdrowia, ani amunicji, ani nawet celownika.

_Ciężki sprzęt (wojenny)

Wojna na Pacyfiku to gra wyprodukowana na wysokim poziomie, nie pozbawiona jednak wad. Dwie najważniejsze dla polskich graczy to jej nośnik (tylko DVD) oraz wysokie wymagania sprzętowe. Denerwują również czasy wczytywania poziomów, na tyle długie, że zaczynasz zastanawiać się, czy czasem jednak coś się nie zawiesiło. Te technikalia muszą wpłynąć na ostateczną ocenę gry, jednak nie zmieniają faktu, że *MoH: Wojna na Pacyfiku* to JEDEN Z LEPSZYCH FPS-ÓW OSTATNICH MIESIĘCY.

_Dr Szymek

METRYCZKA

Producent: EA Games
Dystrybutor: EA Polska
Cena: 139 zł
Platforma: PC
Gatunek: FPS
Multiplayer: tak

GRAFA_
BARDZO wysoki poziom graficzny. Realistyczne tekstury, bogate w szczegóły obiekty 3D, sporo najnowszych efektów. Ceną są niestety

MUZA_9/10
ODPOWIEDNIO podniosła. Świetne dialogi żołnierzy budujące klimat zabawy.

MIÓD_42/50
SĄ drobne potknięcia AI, poziomy wczytują się cholernie długo, misje w dżungli nie są najbardziej udane - ale i tak gra się naprawdę z klasą!

DŁUGOŚĆ_15/20
TRYB single odpowiednio długi i bardzo trudny. Multiplayer po prostu dobry - chyba nie pobije popularnością gry *Wolfenstein: ET.*

18+9+42+15=......

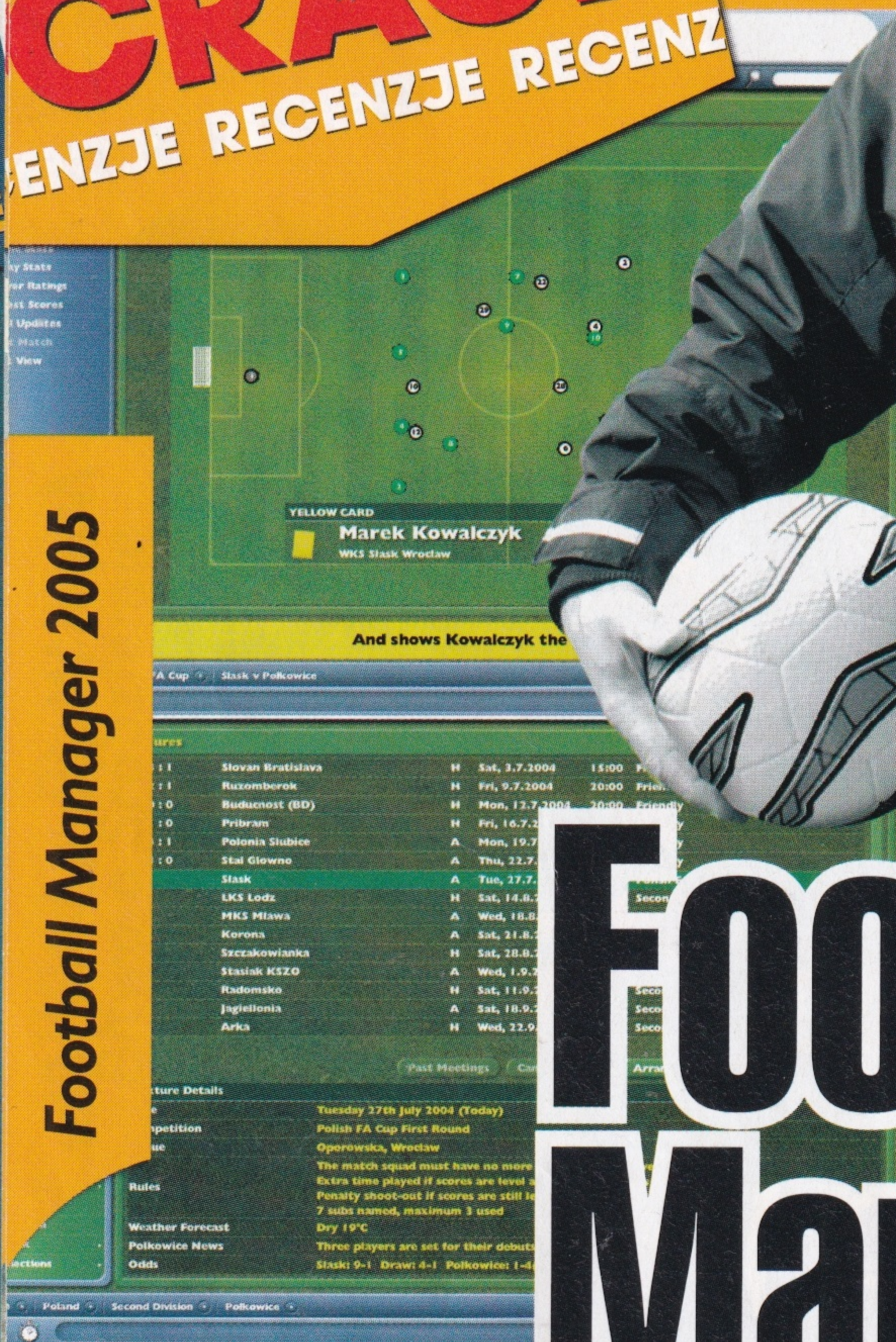
SPRAWDŹ TO!

WYMAGANIA SPRZĘTOWE
PIV 1,5 GHz, 512 MB RAM, karta graficzna 64 MB

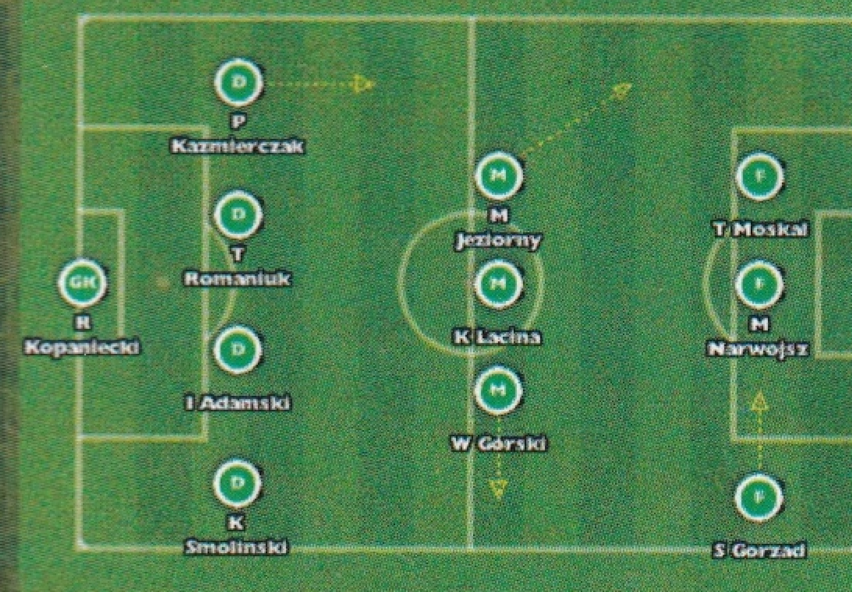
ALTERNATYWY
Men of Valor
FPS rozgrywany podczas wojny wietnamskiej, ale przygotowany przez zespół odpowiedzialny za Medal of Honor: Allied Assault. Niezła produkcja o nieco odmiennym klimacie.



Football Manager 2005



W razie potrzeby asystent pomoże.



Football Manager 2005

Testowano na....PC....

Piłka jest okrągła...

METRYCZKA

Producent: Sports Interactive
Dystrybutor: EA Polska
Cena: 99,90 zł
Platforma: PC
Gatunek: sportowa
Multiplayer: tak

GRAFA_10/20
INTERFEJS ładny, ale... To coś wygląda jak aplikacja z biura prawnego lub księgowego.

MUZA_0/10
BRAK!

MIÓD_45/50
CZEKAMY na patche, które poprawią występujące błędy. Wtedy będzie pewnie 50/50.

DŁUGOŚĆ_20/20
NIE ma się co oszukiwać – FM2005 uzależnia równie mocno jak CM, także grać można w niego aż do końca.

10+0+45+20=......

SPRAWDŹ TO!

WYMAGANIA SPRZĘTOWE
PIII 600 MHz, 128 MB RAM, karta graficzna 32 MB

NO i w końcu jest. Nowy piłkarski menedżer wyprodukowany przez Sports Interactive - firmę odpowiedzialną za kilka tysięcy przewagarowanych lekcji, kilkaset podrabianych zwolnień lekarskich, kilkadziesiąt kłótni z dziewczynami, małżonkami itd. Ich wcześniejsza gra (a raczej seria) zatytułowana – tam ta dam!!! - Championship Manager – uzyskała przydomek 'Game of your life' i rzeczywiście dla tysięcy graczy na świecie stała się ważną częścią codziennego życia. Czy Football Manager jest równie udany?

_Mocny w liczbach

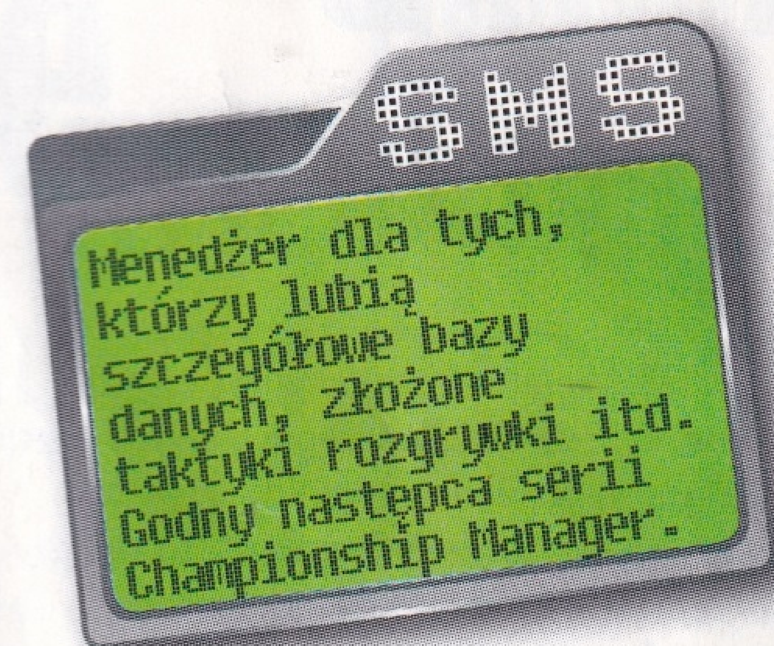
Chociaż w *Football Managerze 2005* zmieniono nieco interfejs, rozłożenie niektórych opcji, filozofię „kierowania" grą (teraz przypomina to nieco surfowanie po stronach WWW), każdy, kto grał w ostatnie odsłony *Championship Managera*, poczuje się tu od razu jak w starej, dobrze znanej szatni. Od razu widać, słychać i czuć, że grę robili ci sami ludzie, wciąż tak samo podchodzący do sprawy „symulacji menedżerskiego życia". *FM 2005* RÓWNIEŻ LŚNI NAJMOCNIEJ TAM, GDZIE JEGO DUCHOWY POPRZEDNIK – W LICZBACH. Baza danych, z której korzysta podczas zabawy gra, to coś, co robi wrażenie. Zapisano w niej ponad 5000 grywalnych klubów piłkarskich rozgrywających mecze w niemal 350 ligach, co oznacza... zresztą sam policz, ilu mniej więcej zawodników występuje w grze (a każdy z nich opisany jest kilkudziesięcioma różnymi parametrami zarówno ukrytymi, jak i widocznymi od razu). Biorąc pod uwagę, jak ogromny jest to „kawał" piłkarskiej wiedzy, przyznać trzeba, że zbieracze danych swoją robotę wykonali bezbłędnie i podczas testowania nie dostrzegłem większych potknięć. Jeden z nielicznych pechowo dotyczy naszej ligi – Puchar Polski rozgrywany jest w grze w systemie pucharowym, podczas gdy w rzeczywistości od niedawna ma formułę grupową.

_Nowy sezon...

Najważniejsze różnice między *FM2005* a ostatnią wersją *ChampMana* - najciekawsze nowości to właściwie rzeczy stosunkowo niewielkie, niewpływające na rozgrywkę w dramatyczny sposób. Dodano ciekawą MOŻLIWOŚĆ WYKORZYSTYWANIA MEDIÓW W PROWADZENIU PSYCHOLOGICZNEJ WOJNY Z PRZECIWNIKIEM – wydając odpowiednie oświadczenie przed meczem lub pierwszym spotkaniu dwumeczu, możesz wpłynąć na to, co wydarzy się boisku, np. osłabiając morale zawodników i trenera drużyny przeciwnej. Zmodyfikowano system transferów, przedłużając tym samym negocjacje kontraktowe, ale jednocześnie czyniąc je bardziej realistycznymi. Dodano nowe opcje wyszukiwania młodych i utalentowanych zawodników (efekt „fenomenu Rooneya"?), zwiększono też rolę asystentów, którzy mogą zaproponować skład meczowej jedenastki lub ułożyć według twoich założeń program treningowy. Trzeba również wspomnieć, że nowy interfejs czyni grę bardziej wygodną i intuicyjną i jest rzeczywiście zmianą na lepsze...

_...stare błędy

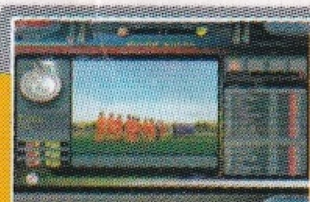
Niestety wiele starych błędów serii *CM* powtarza się (znów) w *FM 2005*. Doskwiera brak muzyki. Sposób obrazowania meczów to znak rozpoznawczy serii, co by jednak nie mówić rzecz nieco przestarzała – nawet mimo że kuleczki na ekranie przemieszczają się zazwyczaj realistycznie i... bardzo sugestywnie. Wciąż zdarzają się sytuację, w których masz wrażenie, że komputer ordynarnie oszukuje, by dopasować wynik meczu do swoich kalkulacji. Również niektóre transakcje transferowe komputera zdają się nie całkiem zgodne z zasadami wolnego rynku. Tak jak w ostatnim *CM-ie* nie są to błędy obecne stale, przy każdej rozgrywce, pojawiają się jednak na tyle często, że grasz w *FM2005* z lekką nieufnością, bez pewności, że twoje trenerskie ustalenia znajdą przełożenie na grę zawodników, a komputer nie wywinie ci jakiegoś paskudnego psikusa. Wygląda na to, że tradycyjnie już trzeba będzie poczekać na „łatki", by wszystko działało bez zarzutu.



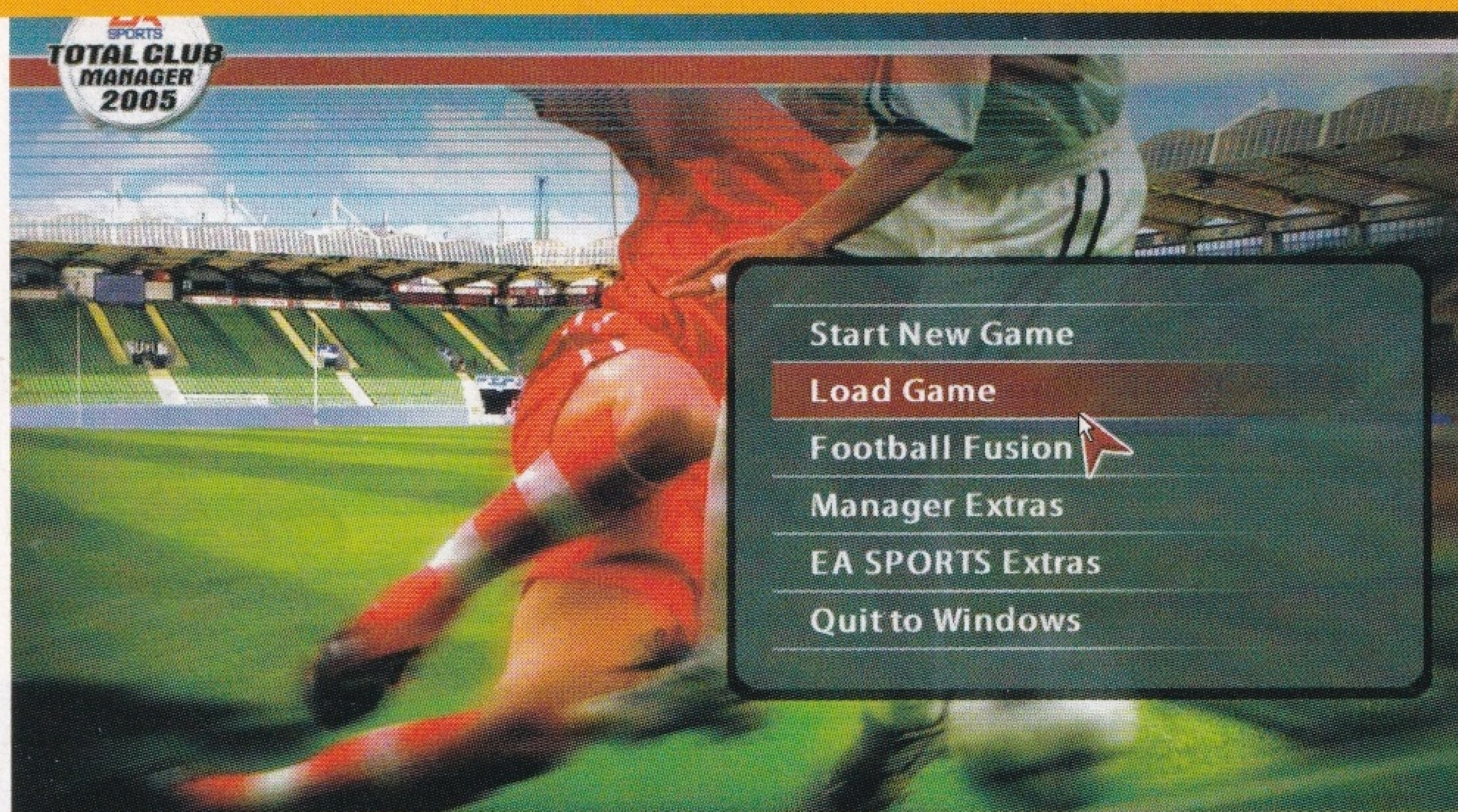
_A jaki był wynik?

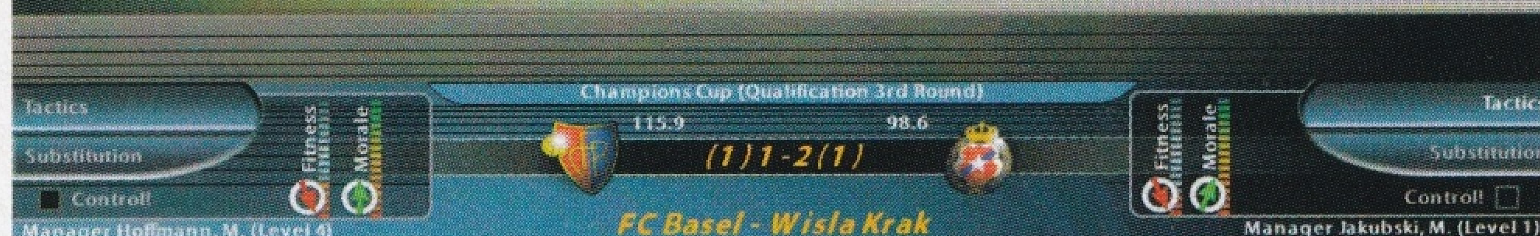
Odpowiedź na pytanie zadane w akapicie jest prosta – *FOOTBALL MANAGER* TO GRA RÓWNIE DOBRA JAK *CM*, w naturalny sposób rozwijająca pomysły, które wcześniej w produkcjach Sports Interactive już się pojawiały. Czy jednak będzie lepszy do *Championship Managera 5* przygotowywanego przez zupełnie inny zespół programistów? Z tym werdyktem musimy poczekać do styczniowej premiery tej gry, a na razie... zagrajmy w *TCM2005* (patrz strona obok!)

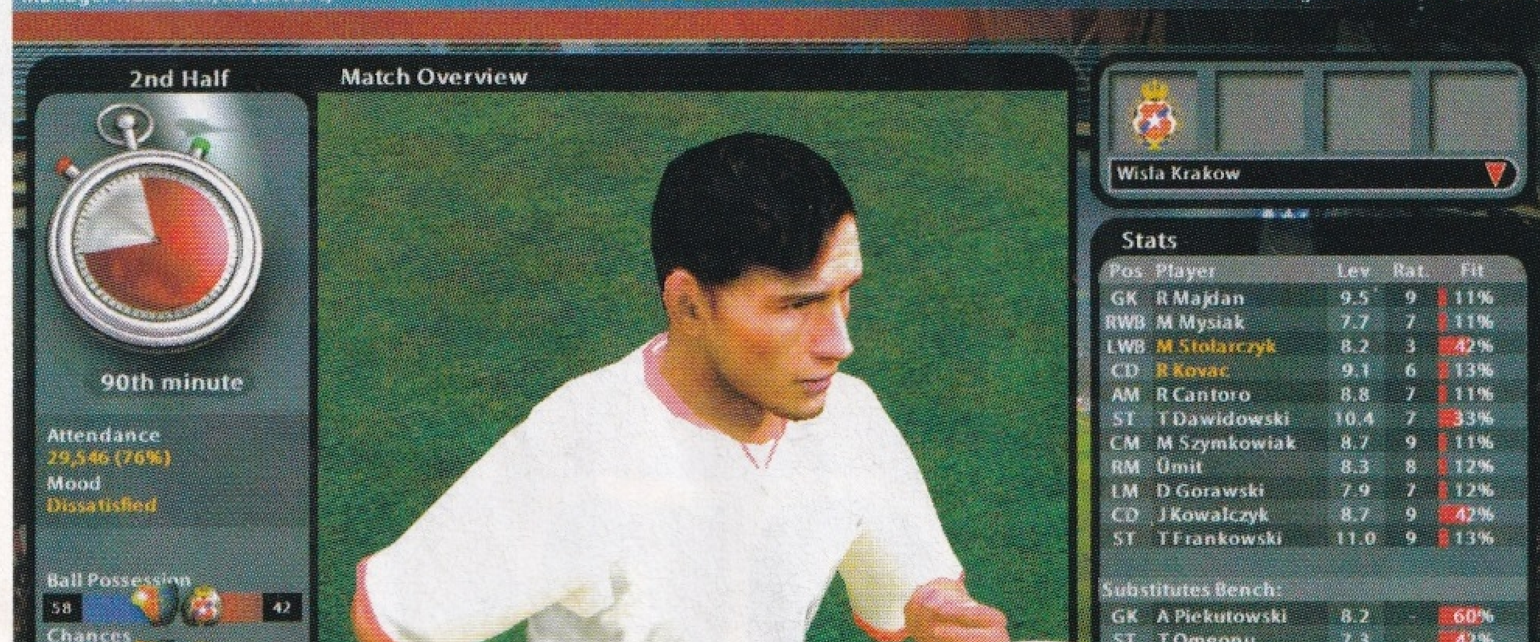
_Mgr Gracz



ALTERNATYWY
Total Club Manager 2005
Nieoczekiwanie mocna propozycja menedżera piłkarskiego firmy EA. Ładniejsza, mniej mozolna, a równie – jeśli nie bardziej – grywalna.









Total Club Manager 2005

Testowano na... PC ....

Total Club Manager 2005

...a bramki są dwie!

GRY sportowe z EA Sports, mimo że chyba najbardziej popularne i najmocniej reklamowane, traktowane są przez „hardkorowych" graczy z lekkim pobłażaniem. Wszyscy wiedzą, że są świetnie wyprodukowane, mają prawdziwe składy, licencjonowaną muzykę, są łatwe w obsłudze i tak dalej, ale żaden „prawdziwy gracz" nie powie, że *FIFA 2005* jest lepsza od *Pro Evolution Soccera 4*, a *NBA Live 2005* od *ESPN 2k4*. TOTAL CLUB MANAGER 2005 POKAZUJE JEDNAK, ŻE Z GRAMI EA SPORTS NALEŻY ZACZĄĆ SIĘ LICZYĆ, bowiem ta edycja piłkarskiego menedżera robi dużo lepsze wrażenie niż wydany już *Football Manager 2005* czy jeszcze zapowiadany *Championship Manager 5*. A co najważniejsze, nie jest to tylko chwilowe zauroczenie. Początek wielkiej miłości...? Być może!

_Na polu walki

TCM2005 to przede wszystkim gratka dla tych, którzy łączą piłkarskie menedżery z ustawianiem zachowań zawodników na boisku. Ten aspekt gry jest tu bardziej rozbudowany niż w konkurencyjnych tytułach i daje ogromne możliwości. Poza ustaleniem ogólnej taktyki i strategii rozgrywki możemy ustalić pozycje poszczególnych zawodników w zależności od miejsca, w którym znajduje się piłka (np. kiedy przeciwnik atakuje lewym skrzydłem). Od gracza zależą również ogólne zachowania całego zespołu, styl podań, rodzaj strzałów oddawanych na bramkę przeciwnika, a także reakcje poszczególnych zawodników (np. czy po otrzymaniu piłki raczej podawać, czy dryblować). Ustawia się też poziom „agresji" zawodników oraz determinację w walce o piłkę, np. zależną od wyniku lub czasu, jaki pozostał do końca meczu. A co najważniejsze, wszystkie podjęte przez gracza decyzje dotyczące ustawień i stylu gry jego podopiecznych... widać na ekranie w pełnym 3D.

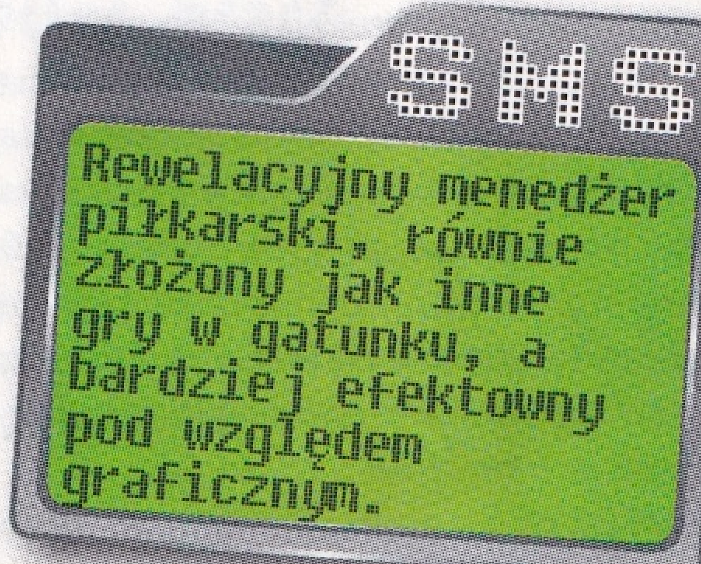
_3D lepsze od kulek

Zarówno *FM2005*, jak i *Championship Manager* obstają przy tym, by mecze piłkarskie pokazywać w formie starcia kulek biegających po makiecie boiska za piłką-piłką. Upór ten wynika z prostego faktu – jak dotąd nikomu nie udało się stworzyć futbolowego menedżera, który właściwie - zgodnie z ustawieniami i bez kuriozalnych kiksów - pokazywałbym mecz piłkarski w pełnym 3D. *TCM 2005* jednak pokazuje, że jest to wykonalne!!! Wszystkie akcje przeprowadzane przez piłkarzy mają sens, zmiany wprowadzane w trakcie gry są od razu widoczne na ekranie, a liczbę absurdalnych zagrywek, na jakie natrafiłem podczas okresu testowania gry, zliczyłbym na palcach jednej ręki. Dzieło, jakiego dokonali programiści z EA Sport, jest naprawdę fenomenalne – masz wrażenie, że twoi podopieczni grają prawdziwy mecz piłki nożnej, który dzięki silniczkowi graficznemu zapożyczonemu z serii *FIFA* wygląda spektakularnie. Co najważniejsze, przez cały czas masz dostęp do statystyk meczowych, informacji o zawodnikach i innych podobnych informacji, które są potrzebne do podejmowania trafnych selekcjonerskich decyzji - i to wszystko (razem z meczem) umieszczone na zgrabnie zaprojektowanym, czytelnym ekranie, bez konieczności szperania w okienkach czy wywoływania ukrytych opcji. A jeśli to za mało, DZIĘKI OPCJI FOOTBALL FUSION BĘDZIESZ MÓGŁ ROZGRYWAĆ MECZE Z *TCM 2005* W *FIFA 2005*, samodzielnie sterując zawodnikami grającymi w twoim klubie. To ogromny atut gry z EA Sports, dzięki któremu dosłownie nokautuje on konkurencję!!!

_Ikonki zamiast liczb

Zastosowany w *TCM 2005* sposób prezentacji danych, szczególnie w porównaniu z *FM2005*, pokazuje wyższość czytelnych ikonek i elementów graficznych nad liczbami. Podczas gdy twórcy innych gier co edycję zwiększają liczbę dostępnych (i ukrytych) danych opisujących zawodników, *TCM 2005* prezentuje je za pomocą obrazków, strzałeczek i gwiazdek, a jeśli już korzysta z liczb, to w skali procentowej (od 1 do 100 punktów), co wpływa na ich czytelność. Myślę, że to zadecyduje o tym, iż – o ile nic się nie zmieni – seria *Total Club Manager* może wkrótce uzyskać miano najlepszego i najbardziej popularnego piłkarskiego menedżera, bo nie rezygnując ze złożoności rozgrywki, może przyciągnąć pod ekrany bardziej „niedzielnych" graczy. I choć „hardkorowcy" mogą się na to „gniewać", to i oni docenią zalety tej nad wyraz udanej produkcji EA Sports.

_Mgr Gracz



METRYCZKA

Producent: EA Sports
Dystrybutor: EA Polska
Cena: 139 zł
Platforma: PC, PS2, XBX
Gatunek: sportowa
Multiplayer: tak

GRAFA_17/20
ŚWIETNY interfejs, rewelacyjny wygląd meczy – zarówno pod względem graficznym, jak i „realistycznym".

MUZA_8/10
TAKA jak być powinna. Jest możliwość posłuchania własnej muzy!!!

MIÓD_47/50
BARDZO, bardzo grywalna. Jeśli chodzi o piłkarskie menedżery, absolutna czołówka pod tym względem!

DŁUGOŚĆ_20/20
MOŻNA by grać i grać (szczególnie ze „sfuzjonowaną" grą *FIFA 2005*), ale za rok i tak będzie kolejna edycja...

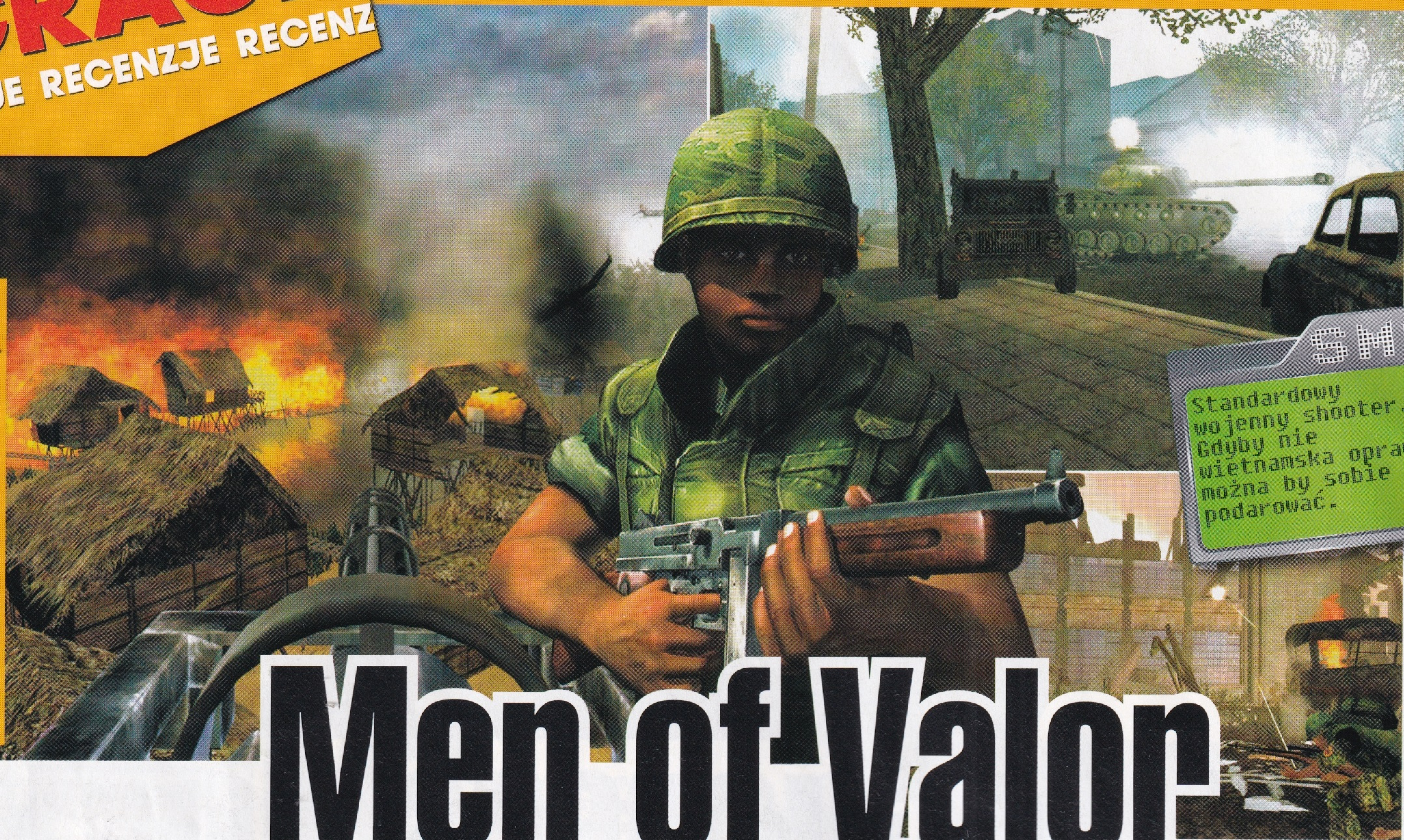
17+8+47+20=

SPRAWDŹ TO!

WYMAGANIA SPRZĘTOWE
PIII 700 MHz, 128 MB RAM, karta graficzna 32 MB

ALTERNATYWY

Football Manager 2005
Dla tradycjonalistów przywiązanych do serii *Championship Manager* gra *Football Manager 2005* może być lepszym wyborem. Stawia akcent na nieco inne funkcje piłkarskiego menedżera, a wszystko ubiera w setki liczb.



Men of Valor

Good morning, Vietnam!

Testowano na...PC...

METRYCZKA

Producent: 2015/VUG
Dystrybutor: Nicolas Games
Cena: 129 zł
Platforma: PC, XBX
Gatunek: FPS
Multiplayer: tak (do 24 osób)

GRAFA_15/20
POPRZEDNI Unreal engine wciąż w dobrej formie. Efekty cząsteczkowe i heat haze - bomba!

MUZA_6/10
LICENCJONOWANE kawałki z okresu, np. *California Dreaming* The Mamas & The Papas. Dźwięki - przeciętnie.

MIÓD_30/50
POMYŚLĘ... Mam *Half-Life'a 2*, *Vampire: The Masquerade - Bloodlines*, *Sid Meier's Pirates!*...

DŁUGOŚĆ_16/20
SINGLE - 13 długich, niestety nużących misji. Standardowe tryby mutiplayer.

15+6+36+16= .....

SPRAWDŹ TO!

WYMAGANIA SPRZĘTOWE
1,3 GHz, 256 MB RAM, 64 MB VRAM

PANOWIE, wolne się skończyło. Cisza! Nie było zgody na uwagi! Nieważne, żeśmy świeżo z boju. Żeśmy nie doczyścili jeszcze karabinów po walkach w ramach *Call of Duty: United Offensive* i *Medal of Honor: Pacific Assault*. Znów otrzymujemy wielokrotne powołanie do wojska. Tym razem jednak przyjdzie nam służyć w latach 60 i 70, a dotychczasowego najlepszego przyjaciela - thompsona - zastąpi M-16. A teraz do samolotu!

_Ludzie Honoru

Wojenne first-person shootery starające się przybliżyć graczom grozę drugiej wojny światowej pozostają w cenie. Dowodem wspomniane ciągi dalsze serii *Call of Duty* i *Medal of Honor*. Coraz śmielej jednak odzywają się te traktujące o konflikcie - chyba dla Amerykanów nawet ważniejszym - wojnie wietnamskiej. Wystarczy przywołać dwie nie do końca nieudane - *Vietcong* i sieciową *Battlefield: Vietnam* - by przekonać się, jak wielki potencjał drzemie w dżunglach i tunelach. Z tego też wniosku wyszli najwyraźniej TWÓRCY *MEDAL OF HONOR: ALLIED ASSAULT* – 2015, którzy w porozumieniu z Vivendi Universal Games POŁOŻYLI KAMIEŃ WĘGIELNY POD KOLEJNĄ WIELKĄ WOJENNĄ SERIĘ - *MEN OF VALOR*.

_Nikt nie walczy sam

Scenografia nie jest jednak jedynym, co wyróżnia *Men of Valor* z rzeszy tytułów wydanych tej jesieni. Inną cechą szczególną jest osoba bohatera gry. Jest nim czarnoskóry (!) marine Dean Shephard - a konstrukcja dialogów i listów do domu pozwala poczuć, że jeszcze w latach 60 ubiegłego stulecia Stany Zjednoczone były krainą szczęśliwości wyłącznie dla białych ludzi. Jeszcze kolejna cecha charakterystyczna przejawia się już na starcie. *Men of Valor* rozpoczyna się w niezwykły jak na shootery sposób - od strzału... footballówką w kumpla z drużyny. To znak, że tu, zupełnie jak w serii *Call of Duty* i niedawną *Medal of Honor: Pacific Assault*, liczy się gra drużynowa. Co więcej, każdy z towarzyszy wyposażony został w kompletną, wiarygodną osobowość. Niestety osobowość to za mało, by zachwycić weteranów gatunku.

_Nowe i nowsze

Twórcy gry, 2015, nie wahali się popróbować rozwiązań dla shooterów nietypowych. NOWATORSKA JEST M.IN. KONIECZNOŚĆ SAMODZIELNEGO PRZESZUKANIA ZWŁOK. Przebiegnięcie po zwłokach nic nie daje - należy przystanąć, wcisnąć spację i odczekać półtorej sekundy, po których pojawia się lista dóbr znalezionych w kieszeniach jeszcze ciepłego denata. Inną jest bandażowanie ran. Ten wymóg szybko staje się kluczowy, gdyż w *Men of Valor* postrzał powoduje krwawienia - a więc ciągły ubytek zdrowia, a śmierć, z uwagi na to, że istnieje jedynie automatyczny system zapisu gry - w określonych przez twórców punktach mapy - odsyła na jej początek. Ostatnim wreszcie novum jest wychylanie się na boki tylko w pozycji kucznej. Niestety, nowości w *Men of Valor* nie są wcale tak przełomowe, jak chcieliby tego ich twórcy...

_Unreal engine w formie

Oprawa wizualna *Men of Valor* nie należy do najlepszych, ale i nie zaskakuje negatywnie jak choćby *ShellShock*. Wrażenie „wietnamskości" zostało zachowane - stworzona w oparciu o Unreal engine dżungla jest gęsta i wyczuwalnie duszna, a na ukryte wśród traw druty-potykacze doskonale spełniają rolę aktywatora pobliskich pułapek dla nieuważnych. Niezłe są także efekty cząsteczkowe - eksplozje i dym oraz efekt falowania powietrza powodowanego gorącem. Niestety, nie sposób zarazem nie zauważyć, że całe mapy w *Men of Valor* to zwykle labirynty o wyraźnie wytyczonych ścianach i ścieżkach.

_Typowy i ostrożny

Mieszane uczucia w *Men of Valor* budzi także dźwięk. Niezłe są tylko kwestie dialogowe (uwaga: słownictwo niecenzuralne!), cała reszta zaś - w tym tak ważne dla gier tego typu wystrzały - jedynie poprawne. Nie lepiej jest z AI przeciwników i sprzymierzeńców. Zdarza się, że wyraźnie „zawieszają się", biegając od ściany do ściany jakiejś wietnamskiej chatynki. Na domiar złego większość misji (wyjątek stanowi np. celowniczek ze śmigłowca) są do siebie bliźniaczo podobne. Idziesz, skrypt uaktywnia respawn wrogów, wycinasz ich w pień, idziesz, skrypt uaktywnia... *Men of Valor* zawiera także tryby multiplayer, o tych jednak niewiele da się powiedzieć ponad to, że są typowe i na podobieństwo *Call of Duty* - dość ostrożne. *Enemy Territory* czy *Counter-Strike (Source)* nie muszą się więc obawiać konkurencji.

_Czekać na Men of Valor 2

Men of Valor ma pecha. To całkiem niezły, choć standardowy shooter, który wart jest uwagi choćby ze względu na brak liczącej się, wietnamskiej konkurencji. Z drugiej strony, wydawanie choćby i całkiem niezłego, lecz standardowego shootera w chwili, gdy świat poznał już wielkich jak *Far Cry*, *DOOM 3*, *Half-Life 2* - a więc gry, które faktycznie zmieniły postrzeganie nie tylko gatunku, ale gier komputerowych jako całości, musi pozostawić uczucie niedosytu. Stąd też być może niezbyt entuzjastyczne przyjęcie gry. Oby kolejna gra serii *Men of Valor*, o ile takowa w ogóle powstanie, była lepsza.

_**Hugo Cojones**



ALTERNATYWY
Medal of Honor: Pacific Assault
Wielki powrót serii *Medal of Honor*. Po słabej konsolowej *Rising Sun* EA znów udało się stworzyć coś wielkiego!

SMS
Bardzo dobry tryb single i niesamowicie szybki multi. Przełomu nie ma, ale zagrać trzeba.

Tribes: Vengeance

Tribes: Vengeance

Testowano na....PC....

Multi, do którego dorobiono singla...

PIERWSZE *Tribes* pojawiło się w 1998, ale w Polsce – jako tytuł stricte sieciowy - furory nie zrobiło. Podobny los spotkał wydanego trzy lata później sequela, na którego narzekała zresztą także znaczna liczba fanów jedynki. A trzeba przyznać, że fanów to miał on sporo, bo swego czasu w oczach graczy *Starsiege: Tribes* uchodziło za najlepszy drużynowy shooter sieciowy. I to by było tyle, jeśli chodzi o przeszłość.

_Mała rewolucja

Teraźniejszość wygląda równie dobrze. I wcale nie chodzi o grafikę, choć trzeba przyznać, że dzięki użyciu engine'u Unreala *Vengeance* wygląda bardzo dobrze. Duże mapy, otwarte przestrzenie i wnętrza, pojazdy latające i jeżdżące, bardzo dobrze przygotowane modele – rewolucji na miarę *Far Cry'a* czy *Half-life'a 2* wprawdzie nie ma, ale w żadnym przypadku nie ma się czego wstydzić. No, może z wyjątkiem animacji biegu. Gra jest bowiem niezwykle dynamiczna, ale postacie przebierają nogami w normalnym tempie, przez co wygląda to, jakby jeździły na rolkach.

Ale nie o tym miało być. Bo największa zmiana w porównaniu do poprzednich części cyklu to dodanie do multi singla. I to takiego z prawdziwego zdarzenia, a nie marnej protezy, jak to miało miejsce choćby w *UT*. Owszem, rozgrywki z botami też się w jego trakcie zdarzają, ale zostały wplecione pomiędzy normalne misje singlowe. Takie z jasno określonym celem, bohaterami, wrogami i przede wszystkim fabułą.

_Single rządzi!

Fabułą bardzo dobrą i całkiem nieźle pokręconą. To jedna z tych paru gier, w których gracz naprawdę się do bohaterów przywiązuje. I to mimo takich zabiegów jak niemal ciągłe skakanie w czasie (akcja rozgrywa się na przestrzeni 20 lat, w dwóch pokoleniach), przestrzeni i pomiędzy stronami. Żeby gracz nie nudził się prowadząc tę samą osobę od początku do końca gry (co zresztą byłoby i tak niemożliwe z pewnych istotnych dla fabuły względów, których jednak pozwolę sobie nie wyjawiać), postanowiono, że będzie on kierował kilkoma różnymi postaciami. W dodatku walczącymi po różnych stronach, dzięki czemu nie raz przyjdzie nam występować przeciwko swoim wcześniejszym dokonaniom, bo nowa postać będzie się akurat ścierać z postacią kierowaną przez nas w poprzedniej misji.

Brzmi to trochę skomplikowanie? Cóż, fabuła też jest skomplikowana, ale dzięki takiemu skakaniu udało się uniknąć dłużyzn, a gra trzyma w napięciu od pierwszej misji. A, jeszcze słówko wyjaśnienia – w czasie skacze gracz, a nie prowadzona przez niego postać. Po prostu historię poznajemy „własnoręcznie" w niej uczestnicząc jako osoby, które te 20 lat temu żyły i walczyły.

_Plecak rakietowy rządzi!

Fabuła byłaby jednak mało ważna, gdyby towarzyszyła kiepsko rozwiązanej walce. Ale tutaj akurat leży jedna z największych zalet *Vengeance*. Wybór broni (11 sztuk) czy pojazdów (2 jeżdżące i 2 latające) może zbyt imponujący nie jest, ale wystarczy trochę pograć, by dojść do wniosku, że niczego mu jednak nie brakuje. Całość jest dobrze zbalansowana, a i używa się tych „narzędzi" bardzo przyjemnie.

Są jednak jeszcze dwie rzeczy, o których powiedzieć trzeba. Otóż, na wyposażeniu każdej zbroi znajduje się plecak z rakietowami oraz „narty", działające jak ślizgające się na wszystkim podeszwy butów. Na pierwszy rzut oka może i nie widać, co w tym takiego świetnego, ale już po pierwszej misji, w której uczymy się używać jet-packa, przekonujemy się, że są to gadżety nad wyraz przydatne. A po paru kolejnych misjach... Co tu dużo mówić, DZIĘKI UMIEJĘTNEMU UŻYCIU PLECAKA, NART I GRAPPLERA (LINA Z KOTWICZKĄ) GRA NABIERA TAKIEGO TEMPA, ŻE WSZYSTKIE POZOSTAŁE FPS-Y WYDAJĄ SIĘ GRAMI DLA STARCÓW! I to już w singlu, w którym w kilku misjach bijemy się z botami, choć nie ma co ukrywać, że prawdziwe oblicze *Vengeance* ujawnia dopiero w multi. 15 zróżnicowanych map, maksymalnie 32 graczy i 5 trybów rozwałki. Zwykłego deathmatcha brak, bo to w końcu gra drużynowa, ale za to jest CTF, Arena, pogoń za króliczkiem, football amerykański i Fuel, czyli zabawa w jak najszybsze napełnianie zbiornika paliwem (dość podobny do CTF, można podkradać paliwo wrogom, jak i znajdować na mapie). Najważniejsza jest jednak ta szybkość i przeniesienie walki w trzeci wymiar dzięki plecakom i grapplerowi, ale to już po prostu trzeba zobaczyć na własne oczy.

_Ociec, prać?

I to jak najszybciej! Wiem, że w tym samym czasie wyszedł także *Half-life 2* i *MoH: Pacific Assault*, ale *Tribes: Vengeance* na tyle się od nich różni, że nie ma co tych tytułów do siebie porównywać. Chyba że jeśli chodzi o grywalność i wrażenia ogólne, ale na tym polu akurat wcale im nie ustępuje.

_Marchewa

METRYCZKA

Producent: Irrational Games
Dystrybutor: VU Games
Cena: nieznana
Platforma: PC
Gatunek: FPS
Multiplayer: tak

GRAFA_17/20
ENGINE Unreala plus bardzo fajny design planszy i niezłe modele – przyczepić można się tylko do animacji biegu.

MUZA_8/10
MUZA jako taka w pamięci nie zostaje, ale jeśli chodzi o całość oprawy, wszystko jest na swoim miejscu.

MIÓD_46/50
JEDEN z najlepszych fabularnie singli z kupą różnorodnych misji i niesamowicie dynamicznym multi.

DŁUGOŚĆ_17/20
SAM single zapewni parę dni bardzo ciekawej rozrywki, a jest jeszcze multi, od którego wszystko się w końcu zaczęło.

17+8+46+17= ......

SPRAWDŹ TO!

WYMAGANIA SPRZĘTOWE
PIII 800 MHz, 128 MB RAM, karta graficzna 16 MB

ALTERNATYWY
Unreal Tournament
Dość podobna rozgrywka, tyle że brak mu porządnego singla, a i multi w porównaniu do *Vengeance* jakiś taki dziwnie wolny jest...

_Masz **virusa** w komput
napisz do nas virus@wroc.bau

Iniemamocni podczas pierwszych trzech dni wyświetlania w kinach zarobił $ 70,7 mln i jest to trzecie otwarcie w historii listopada, zaraz po dwóch częściach Harrego Pottera: Kamień Filozoficzny uzbierał $ 90,3 mln, a Komnata Tajemnic - $ 88,4 mln. Film bez trudu pokonał Rybki z ferajny, które zarobiły $ 47,6 mln, ale już do Shreka 2 zabrakło mu bardzo dużo - w maju sympatyczny zielony ogr zarobił rewelacyjne $ 108 mln. Iniemamocni, według nieoficjalnych wyników, nieznacznie poprawi osiągniecie Gdzie jest Nemo?, który w czerwcu ubiegłego roku zarobił $ 70,3 mln.

Testowano na... PC

Nie wszyscy naraz!

Iniemamocni

Prawy sierpowy. Dobranoc panu.

Iniemamocni

Nadchodzi król ból!

19 LISTOPADA na ekranach kin wystartował kolejny film animowany, który urodził się dzięki kooperacji Disney Co. i Pixar Studios. Współpraca giganta filmu rysunkowego i mistrzów animacji komputerowej zaowocowała już wcześniej niezłymi produkcjami, m.in. *Toy Story, Potwory i spółka* i *Gdzie jest Nemo?*

_Mocny w gębie

Bob Parr to superbohater na emeryturze. Do roboty w stylu Batmana i Supermana zniechęciły go pozwy sądowe, które niemal zrujnowały mu życie (wiadomo, podczas ratowania świata straty materialne są olbrzymie i to pana Parra ciągano za nie po sądach). Teraz Pan Iniemamocny (tak był zwany w czasach świetności) żyje sobie spokojnie na przedmieściach razem z żoną i dzieciakami (również obdarzonych nadprzyrodzonymi mocami). Pan Iniemamocny spędza czas na oglądaniu meczów i opróżnianiu kolejnych puszek piwa, co odbiło się wyraźnie na jego sylwetce. PODTATUSIAŁY SUPERBOHATER BYĆ MOŻE DOŻYŁBY W SPOKOJU DNI, GDYBY NIE PEWIEN TELEFON, KTÓRY ZUPEŁNIE ODMIENIŁ JEGO LOSY...

_Napęd na cztery kółka

Iniemamocni to gra zręcznościowa w stylu Catwoman czy Wolverine, jednak nieco lepsza od wspomnianych produkcji. Gracz steruje każdym z czwórki wyjątkowej rodzinki. Większość misji toczymy Panem Iniemamocnym, który jak na superbohatera przystało, dysponuje nadludzką siłą. ZESTAW PROSTYCH TECHNIK UMOŻLIWIA MU MASAKROWANIE SETEK PRZECIWNIKÓW, UNOSZENIE SIĘ I RZUCANIE NAPRAWDĘ CIĘŻKICH PRZEDMIOTÓW I... to już w zasadzie wszystko. Gra toczy się wartko, przeciwnicy zdychają jak muchy. Gros z nich to różnego rodzaju żołnierze, ochroniarze na służbie międzynarodowej organizacji przestępczej, która ma zamiar opanować świat. Głównym superbosem jest robot o rozmiarach Godzilli i kształcie piłki do koszykówki. Z nim to w wielu etapach gry toczy się nieustające boje.

Panu Iniemamocnemu jest łatwo, to twardy gość. Nieco gorzej ma jego rodzinka, na szczęście w etapach, w których występuje Elastyna (żona Pana Parra) i jego dzieci Maks oraz Viola, musimy zmierzyć się z innymi przeciwnościami losu.

_Bądź elastyczny

Pani Parr zwana Elastyną ma niesamowitą moc rozciągania ciała (pamiętacie może jeszcze Mr Gadgeta? – miał podobną umiejętność).
W etapach, w których występuje Pani Elastyna, jest więcej zadań zręcznościowych, zmuszających gracza do wykorzystania nietypowych uzdolnień żony Pana Iniemamocnego. Z dziećmi dwójki superbohaterów spotkamy się zaś tylko w trzech etapach (WSZYSTKICH MISJI JEST 18) – dwa z Maksem w roli głównej i jeden z Violą.

Maks, udany synek Państwa Iniemamocnych jest... superszybki. Gość naprawdę pędzi jak rakieta i dosłownie ziemia pali mu się pod nogami. Misja Maksa polega np. na wyścigu z autobusem szkolnym, kto pierwszy dotrze do szkoły. Z kolei jego siostra Viola potrafi się stać niewidoczna. Może też wygenerować kuliste pole ochronne, którego nic nie przebije. Misja z Violą zmienia grę w rasową skradankę. Trzeba czaić się za skałami, wyczekiwać momentu, kiedy można prześliznąć się obok strażnika (niewidzialność Violi jest czasowa i na dodatek niepełna). W jednej z misji dwójka dzieci Państwa Iniemamocnych toczy się w kuli wygenerowanej przez Violę, w innym zadaniu trafia nam się klasyczny "celowniczek" i należy zestrzelić określoną ilość przeciwników.

_Przenosiny z konsoli

GRA JEST KONWERSJĄ Z KONSOLI I TO NIESTETY WIDAĆ NA ZBLIŻENIACH (TEKSTURY TŁA). Animacje bohaterów za to bardzo dobre, świetne są też efekty specjalne (np. fale gorąca, slow motion, wybuchy, dym). Elementem spajającym grę są wstawki z filmu kinowego - story w wielkich skrótach powiela historię opowiedzianą w filmie animowanym.

_Kamerzyści muszą odejść!

Gra jest niestety nierówna. Przede wszystkim praca kamer woła o pomstę do nieba, a sterowanie na klawiszach to prawdziwa mordęga (nie można redefiniować ustawień). Mimo że gierka jest stosunkowo prosta, niektóre etapy są potwornie trudne i trzeba je powtarzać dziesiątki razy, by przejść dalej. Poza tym, jeśli gracz wyjdzie z gry, traci autosave w trakcie etapu i zostaje mu tylko zapis na początku levelu (czyli trzeba przechodzić całe kilometry żeby dotrzeć do miejsca, gdzie się skończyło). BABOLEM JEST TEŻ TO, ŻE NIE MOŻNA PRZERWAĆ FILMIKÓW, A USZY MĘCZĄ ZAPĘTLONE MOTYWY MUZYCZNE. Szkoda również, że bonusy (np. rysunki koncepcyjne) mają niską rozdzielczość.

_Mówimy po polsku

NA POCIECHĘ MAMY POLSKICH I NAPRAWDĘ DOBRYCH LEKTORÓW (MI. PIOTR FRONCZEWSKI JAKO PAN INIEMAMOCNY) oraz mocarne teksty w stylu *Nadchodzi król ból!*, *No to ruszajmy z koksem*, *Kobieta musi być elastyczna*. Generalnie gra się miło, jednak wymienione niedociągnięcia sprawiają, że zgrzyta się zębami z bezsilnej złości. Jeśli lubicie arcade, *Iniemamocni* na pewno wam się spodobają. Pamiętajcie, wymogiem w tej grze jest anielska cierpliwość!

_kpt. Odyniec

METRYCZKA

Producent: Heavy Iron Studios
Dystrybutor: THQ
Cena: 79 zł
Platforma: PC
Gatunek: arcade
Multiplayer: nie

GRAFA_14/20
MIASTA wyglądają jak w Crime City - zabytek, ale generalnie nieźle.

MUZA_06/10
FAJNA MUZYCZKA, ale ile można tego słuchać!

MIÓD_35/50
TROCHĘ w uszach, ale mogłoby być więcej.

DŁUGOŚĆ_13/20
JAKIEŚ 10 GODZIN gry albo 20 - jak będziesz miał pecha. Średnio.

14+6+35+13=.....

SPRAWDŹ TO!

WYMAGANIA SPRZĘTOWE
PIII 800 MHz,128 MB RAM, karta graficzna 16 MB

SMS
Po Spider-Manie i Catwoman (między innymi) to kolejne arcade na podstawie filmu, tym razem nie tak skaszanione.

ALTERNATYWY
Catwoman
Kobieta kot w akcji. Giera na podstawie filmu kinowego z roku 2004. Niestety bardzo słaby tytuł, właściwie w obu przypadkach.

SMS
Nawet jeśli nie ruszają was RTS-y, ten trzeba zobaczyć. Najważniejsze, że reszta też robi wrażenie!!!

Te screeny tego nie oddadzą, ale grafika w AoX jest boska!

Armies of Exigo

ARMIES OF EXIGO

Śliczna i rozbudowana...

CZEMU FAKT, że za *AoX* stoi Electronic Arts, jest takim problemem? W tym samym czasie EA wydaje jeszcze jednego RTS-a osadzonego w świecie fantasy. Mowa o *Władcy Pierścieni*, więc wiadomo, na którym z tych tytułów skoncentruje się dział promocji firmy. Czy to znaczy, że AoX można od razu spisać na straty? Cóż, gdyby był to po prostu jeszcze jeden RTS, nie miałby najmniejszych szans...

_Opad szczęki murowany!

AOX ZWYKŁYM RTS-EM JEDNAK NIE JEST, O CZYM PRZEKONUJEMY SIĘ JUŻ OD PIERWSZYCH CHWIL PO JEGO URUCHOMIENIU. Blizzard robi wprawdzie świetne filmiki, ale intro w *AoX* to po prostu arcydzieło! Ten klimat, te modele, ten supermontaż, fabuła, dźwięk - wszystko jest na tak wysokim poziomie, że zapiera dech. Widać, że twórcy doświadczenie w komputerowej animacji mają spore, bo maczali palce choćby w tworzeniu *Terminatora 3*. Filmu, nie gry.

Na intrze się nie kończy. Oczy można sobie wypatrzeć także w menu i oczywiście w czasie samej gry. Wydawać by się mogło, że w RTS-ach niewiele można już wymyślić, ale tutaj grafika jest po prostu niesamowita. TAK OSTRYCH TEKSTUR, TAK SZCZEGÓŁOWYCH MODELI (ZOBACZCIE CHOĆBY TE DRZEWA - MISTRZOSTWO ŚWIATA!), TAK PIĘKNYCH KOLORYSTYCZNIE MAP JESZCZE NIE BYŁO.

_Dwa światy i trzy rasy

Dalej też jest zresztą bardzo przyjemnie. Choć ogólne zarysy rozgrywki wydają się bardzo standardowe, nie sposób przeoczyć jednej bardzo istotnej różnicy. Otóż, poza powierzchnią ziemi (i powietrzem) są jeszcze podziemia. I to bardzo rozbudowane - w wielu można wydobywać surowce i budować bazy. Oczywiście podziemiami da się także przemieszczać pomiędzy różnymi punktami mapy, a także wykorzystać je do przeprowadzania ataków z zaskoczenia.

Na użyteczność tych dwóch poziomów wpływają również zaklęcia przygotowane specjalnie z myślą o nich. CO POWIECIE NA TRUJĄCE GAZY POWOLI PRZESĄCZAJĄCE SIĘ PRZEZ GLEBĘ NA POWIERZCHNIĘ? A na trzęsienie ziemi zasypujące podziemia albo wybuch wulkanu czy zalanie podziemi wodą? Wszystko to sprawia, że idea dwóch poziomów to nie niedopracowany wymysł, a w pełni użyteczne narzędzie prowadzenia wojny pomiędzy trzema dostępnymi w grze rasami: ludźmi (z elfami i innymi dobrymi rasami), zwierzołakami (jak ochrzczono trolle, ogry i goblinoidy) oraz upadłymi (ciemne elfy, źli rycerze i potwory z głębi). Każdą z tych ras rozegramy w singlu po 12 misji, powoli poznając wszystkie sztuczki, jakimi dysponują. I jeszcze jedna fajna rzecz, jeśli chodzi o teren gry. Jest on nie tylko trójwymiarowy (ze wszystkimi tego konsekwencjami), ale i deformowalny. Mogą go zmieniać choćby górnicy, że o magach z ich zaklęciami nie wspomnę.

_W sieci

A jak wygląda gra sieciowa? Maksymalnie 12 graczy, cztery tryby (Melee, King of the Hill, Mission oraz Free-for-all), dołączony edytor i ponad 35 gotowych map do multi. Teraz wszystko zależy od wsparcia, jakie zostanie udzielone społeczności graczy. MOŻLIWOŚCI *AOX* MA, PROBLEM W TYM, BY PRZEKONAĆ DO TEGO GRACZY PRZYZWYCZAJONYCH, ŻE DOBRY FANTASY-RTS MOŻE ZROBIĆ TYLKO BLIZZARD.

_Po polsku???

Ale największą furorę w redakcji zrobiło i tak coś innego. Otóż, nawet beta, którą otrzymaliśmy jakiś miesiąc przed wersją finalną, była w języku polskim! Wprawdzie w wersji filmowej (tzn. wszystkie napisy po naszemu, natomiast głosy zostają po angielsku, ale towarzyszą im podpisy), ale bardzo porządnie przygotowanej - na poziomie spolszczeń CD Projektu, a nie Cenegi. Za to należą się duże brawa, bo zanosi się na to, że przynajmniej EA wydawało będzie gry od razu z możliwością wyboru naszego języka i w końcu znikną nawet parotygodniowe opóźnienia w datach premiery.

_Zaciągnij się do armii!

A co innego można napisać na zakończenie? Gra ma wszystko, co potrzebne, by osiągnąć sukces: świetną grafikę, trzy zróżnicowane strony, długiego singla, dobrą oprawę dźwiękową, podział na dwa światy, wielopoziomowe mapy, edytor, dopracowany multi. Pozostaje tylko zdobyć graczy, ale jedno jest pewne - JEŚLI JĄ URUCHOMISZ, BĘDZIESZ ZACHWYCONY. Nawet jeśli to będzie tylko demo, od którego mogą zacząć niedowiarki.

_Marchewa

METRYCZKA

Producent: Black Hole Games
Dystrybutor: Electronic Arts
Cena: 139 zł
Platforma: PC
Gatunek: fantasy RTS
Multiplayer: tak

GRAFA_19/20
NAJLEPIEJ wyglądający fantasy RTS i niesamowite filmiki. To trzeba zobaczyć na własne oczy.

MUZA_07/10
NA BARDZO dobrym poziomie, tyle że pozostaje w cieniu grafiki i uwagi przykuć nie potrafi.

MIÓD_45/50
GRA SIĘ PRZYJEMNIE, choć jest to mimo wszystko dość typowy RTS, choć z kilkoma fajnymi i nowymi pomysłami.

DŁUGOŚĆ_19/20
TRZY KAMPANIE po 12 misji, bardzo dobry multi i dołączony edytor – powinno wystarczyć na miesiące dobrej zabawy.

19+7+45+19=......

SPRAWDŹ TO!

WYMAGANIA SPRZĘTOWE
PIII 1,2 GHz, 512 MB RAM, akcelerator z 64 MB RAM

ALTERNATYWY
Warcraft III
Trochę słabsza grafika i mniejsze możliwości, ale to klasyk. W dodatku wzorowali się na nim twórcy *AoX*, więc jeśli jeszcze tego tytułu nie znacie, odróbcie zaległości!



NFSU: underground 2

SMS
Komputerowy świat, pardon, światek wyścigów w ruchu miejskim nigdy nie był tak atrakcyjny!

Gaz do dechy i wypuszczam czad...

...z aparatury co ma tysiąc lat

Need for Speed Underground 2

Szybsza i wścieklejsza!

Testowano na...PC...

METRYCZKA

Producent: Electronic Arts
Dystrybutor: Electronic Arts Polska
Cena: 139 zł
Platforma: PC, PS2, XBX, NGC
Gatunek: wyścigi
Multiplayer: tak

GRAFA_17/20
UNDERGROUND 2 wyciska ostatnie soki ze sprzętu - niezależnie, czy to karta, czy konsola!...

MUZA_6/10
KWESTIA biu... erm, wybaczcie, wpływ Brooke Burke. Jak zwykle rap i techno.

MIÓD_43/50
DLA MIŁOŚNIKÓW jazdy pod prąd - pozycja obowiązkowa!

DŁUGOŚĆ_16/20
SINGLE - być może nawet zbyt długi i niekończący się nigdy multi usatysfakcjonują najwybredniejszych!

17+6+43+16+=.....

SPRAWDŹ TO!

WYMAGANIA SPRZĘTOWE
PIII 933 MHz, 256 MB RAM, 32 MB VRAM

UBIEGŁOROCZNA *Need for Speed Underground* nie zachwyciła, trudno w to uwierzyć, wszystkich. Tymi niezadowolonymi, w co - dla odmiany - uwierzyć łatwo, była cała liczna konkurencja Electronic Arts, plująca sobie w brodę, jak można było przegapić TAAAAKI temat. I powiadam wam, wierni wyznawcy chromu, neonów i „skrzydeł" aplikowanych samochodom w dawkach wielokrotnie przekraczających normy, konkurencja nie będzie zadowolona także tym razem. To dlatego, że Electronic Arts, miast zająć się liczeniem zbitej dzięki *Undergroundowi* kasy, ponownie zeszło do podziemia nielegalnych wyścigów ulicznych, tuningu i stylingu. I wierzcie lub nie - ponownie pokazało, że w te klocki nie ma sobie równych - UNDERGROUND 2 JEST JESZCZE SZYBSZA I JESZCZE WŚCIEKLEJSZA NIŻ JEJ PIERWOWZÓR!

_125 mil dróg!

Przyczyny zwiększonej dawki szybkości i wściekłości znaleźć można w *Undergroundzie 2* wszędzie. Podstawową jest to, że – tak jak w konkurencyjnej serii *Midnight Club* - otwiera się przed nami całe pięć dzielnic (łącznie 125 mil dróg!) molochu stworzonego na wzór amerykańskich metropolii. To oznacza, że koniec z liniową karierą - tu niezbędne staje się osobiste stawienie w miejscu rozpoczęcia wyścigu czy choćby dotelepanie się do odkrytego wcześniej sklepu. Dzięki temu możliwa jest np. zabawa w kotka i myszkę z ziomami w równie wypasionych furgonach. Warto przy tym podkreślić, że mimo dużego stopnia rozbudowania miasta i skomplikowania jego arterii komunikacyjnych, trafianie w cele nie jest trudne - w każdej chwili dostępna jest mapa, włączyć też można GPS, który strzałkami wskaże drogę do celu.

_70% imprez!

Drugą z różnic jest nieliniowość kariery, co oznacza, że nie trzeba uczestniczyć - i wygrywać - we wszystkich proponowanych imprezach. Do zakończenia gry niezbędne jest zaliczenie ok. 70% wszystkich wyścigów. Dzięki temu mogłem unikać nielubianych Dragów i w całej grze ścigałem się tak zaledwie dwa czy trzy razy. WARTO W TYM MIEJSCU NADMIENIĆ, ŻE DO CZTERECH ZNANYCH JUŻ RODZAJÓW GRY - wspomnianego Dragu, Driftu, Circuita i Sprintu - DOŁĄCZYŁY TRZY NOWE. Debiutantami są U.R.L. (Underground Racing League), czyli jazda bez trzymanki po torze wyścigowym, Downhill Drift po drogach i Street X (czyt. street cross), czyli wyścigi po krętych torach zamkniętych. Należy też podkreślić, że ściganie się, niezależnie od rodzaju imprezy, nie jest łatwe - AI, jak wcześniej, dostosowuje się do nas i jeśli uciekniesz - pozwoli się dogonić. Z drugiej strony - nie sposób uciec samemu.

_2 razy tuning!

Need for Speed Underground 2 to gra o samochodach. EA jak zwykle postawiło na licencjonowane wózki - od Forda poprzez Mitsubishi, Nissana po Toyotę (co ciekawe, także samochody terenowe - jak Hummer!). Naturalnie każdy z posiadanych samochodów możemy poddać tuningowi - czy to faktycznemu (ustawianiu hamulców, przełożeniami, kątami nachylenia spojlerów i charakterze pracy sprężarki) i co w przypadku tej gry znacznie ważniejszemu – optycznemu. ELEMENTÓW STYLINGOWYCH JEST PONAD DWUKROTNIE WIĘCEJ NIŻ POPRZEDNIO! Pojawiły się m.in. lusterka, spinnery (kręcące się obręcze) i... zestawy audio i wideo, jakie zapakować można w kufrze! Możliwe jest nawet zrobienie drzwi uchylnych i spersonalizowanie wyglądu zegarów! Dziwny jest natomiast system wymiany samochodów: w jedynce było tak, że wymienialiśmy jedynie model - wszystkie zaaplikowane uprzednio upgrade'y przenoszone były automatycznie. W *Undergroundzie 2* przez to, że istnieje możliwość jednoczesnego posiadania paru wózków, jest tak, że podjeżdżasz wypasioną furą pod salon i wyjeżdżasz... gołym samochodem seryjnym. Tysiące dolarów wydane na tuning idą w kanał.

_Jeden król wyścigów ulicznych!

Need for Speed Underground 2 sprostał zadaniu pobicia poprzedniczki pod względem audio-wizualnym. Wita nas dźwiękami *Riders of the Storm* - remake'iem kultowego utworu The Doors w wykonaniu samego Snoopa! Później jest różnie - od rapu po techno, zawsze jednak można wyłączyć muzę w ogóle i zapuścić ulubiony beat z domowej wieży. Graficznie *Underground 2* to sam szczyt listy, nawet - co budzi szczególne uznanie - na starzejącą się wprawdzie z gracją, ale nieustannie PlayStation 2. Tak udane rozwinięcie formuły *Underground* - zarówno w treści, jak i formie - sprawia, że wcześniejsze obawy o to, czy po świetnym *Burnout 3* seria *Need for Speed Underground* ma jeszcze czego szukać u graczy, rozwiały się jak dym spalonych gum na starcie.

_Hugo Cojones

ALTERNATYWY
Midnight Club 2
Jedyna sensowna alternatywa *Undergrounda 2* to *Midnight Club 2*... Lub zapowiadany na styczeń *Midnight Club 3: DUB Edition!*

Jestem spragniona...

SMS
Fallout, Arcanum, Świątynia Pierwotnego Zła, Vampire: The Masquerade - Bloodlines - czyli całe pasmo sukcesów Troika Games.

Vampire: The Masquerade - Bloodlines

Naprawdę nie ssie!

Testowano na....PC....

GŁÓD. Nie wiesz, co to znaczy. I nie dziwię się wcale. Nie możesz tego wiedzieć. Żaden z was nie wie, czym jest ów potworne, skręcające trzewia łaknienie. Nikt prócz mi podobnych nie ma pojęcia, czym jest głód dobrego komputerowego role-playing, tak rzadko goszczącego ostatnimi czasy na PC. Na szczęście pojawił się *Vampire: The Masquerade - Bloodlines*, nowe dzieło Troika Games - twórców *Fallouta*, *Arcanum*, *Świątyni Pierwotnego Zła* - uznanych mistrzów gatunku. Nic więc dziwnego, że kiedy tylko gra trafiła do redakcji, z rozkoszą zatopiłem w niej kły...

_Nowe Odkupienie

Vampire: The Masquerade nie jest, co może sugerować perspektywa gry, first-person shooterem. TO ROLE-PLAYING W STYLU NIEDAWNEJ *DEUS EX: INVISIBLE WAR*, CO OZNACZA, ŻE KAŻDE Z ZADAŃ MOŻESZ - PRZYNAJMNIEJ TEORETYCZNIE - WYKONAĆ NA KILKA SPOSOBÓW. Skuteczne są zarówno rozwiązania siłowe, jak i umiejętne wykorzystanie dyplomacji czy wreszcie zastraszenie przeciwnika przy wykorzystaniu atutu prezencji. I więcej - Bloodlines ukończyć można diametralnie różnymi postaciami. Do dyspozycji graczy bowiem oddano wszystkie siedem klanów Camarilli. Możliwe jest więc wcielenie się w brutalnego Brujah, nieludzkiego Nosferatu, szalonego Malkaviana czy magicznego Tremere. Każda z tych postaci dysponuje właściwymi sobie umiejętnościami, np. kuszeniem czy taumaturgią. Niestety, szybko się okazuje, że fabuła jest całkowicie liniowa i pewnych węzłów w niej nie sposób pominąć. Z drugiej strony - w jaki inny sposób można by stworzyć wiarygodną historię?...

_Wigilia Gehenny

Bloodlines to historia świeżo stworzonego wampira, który musi się nauczyć radzić sobie bez pomocy swej „matki". Na jego (i nasze) szczęście roztacza nad nim opiekę książę Los Angeles - Lacroix. Z jego rozkazu nasz początkowo niedoświadczony krwiopijca zacznie zgłębiać mroki ulic i zaułków czterech dzielnic składających się na Miasto Mroku. Szybko też nauczy się dostrzegać zlecenia tam, gdzie pozornie ich nie ma (w czym wydatnie dopomaga nam dziennik bohatera). Aby zaś zakończyć dywagacje na temat fabuły, które z oczywistych względów muszą pozostać mało konkretne, nadmienię, że *Bloodlines* rozgrywa się w przede dniu Gehenny - wampirzego dnia końca świata, dnia, w którym założyciele wszystkich 13 wampirzych rodów opuszczą schronienia i pożerać będą swe dzieci. I że jest tak dobra, że White Wolf - właściele praw do *Vampire: Masquerade* - uznali ją za kanoniczną i od niej właśnie rozpocznie się kres Świata Mroku takiego, jakim go znamy teraz! Jedyny problem z fabułą jest taki, że przynajmniej na początku wcale nie uzasadnia ona działań bohatera, BRAK TEGO HACZYKA, KTÓRY CIĄGNIE W PRZÓD. LEPIEJ POD TYM WZGLĘDEM BYŁO NAWET W *VAMPIRE: THE MASQUERADE - REDEMPTION*.

_Siła Źródła

Vampire: The Masquerade - Bloodlines był pierwszym ujawnionym projektem tworzonym w oparciu o Source - technologię *Half-Life* 2. Niestety, już pierwszy rzut oka na grę zdradza, że sama technologia to nie wszystko. Dzielnice w grze są ograniczone podobnie jak te w *Deus Ex: Invisible War*. Część tekstur wyraźnie wymaga innego grafika. Szwankują animacje - nawet ruchu bohaterów! Nie oznacza to jednak, że *Bloodlines* nie może się podobać. Ładne są modele POSTACI (CHOĆ DALEKO IM DO ALYX...) CZY PARĘ EFEKTÓW WODY I SZKŁA... Podobne rozbieżności dotyczą grafiki i dźwięku. Z jednej strony, mamy znakomite kwestie dialogowe odczytane tak, że o aktorów powinno się upomnieć Hollywood. Z drugiej - zdumiewająco słabe odgłosy otoczenia, np. kroków centralnej postaci gry. Zabrakło także zapowiadanego wcześniej trybu multiplayer, który koncentrować się miał na polowaniu na wampiry, ten jednak brak przez prawdziwych fanów role-playing najpewniej nigdy nie zostanie zauważony.

_Świat Mroku czeka!

Mimo braków - chaotycznej walki (rozliczanie trafień i obrażeń odbywa się ściśle według zasad papierowego *Wampira: Maskarady*) i drobnych błędów w wyświetlaniu grafiki (artefakty) to pozycja godna uwagi każdego zwolennika komputerowego role-playing. Troika znów podołała zadaniu stworzenia gry, którą na długo zachowamy w pamięci. Jak każdą z poprzednich role-playing tych twórców, tak i tę cechuje wrażenie nieliniowości fabuły i faktycznego wpływu bohatera na jej świat. Ma także coś, co bezcenne - klimat. To zaś sprawia, że już w chwilę po tym, jak postawię ostatnią kropkę tej recenzji, z radością znów zanurzę się w mroki Chińskiej Dzielnicy...

_Hugo Cojones

METRYCZKA

Producent: Troika Games/ Activision
Dystrybutor: LEM
Cena: 169 zł
Platforma: PC
Gatunek: RPG
Multiplayer: nie

GRAFA_17/20
TECHNOLOGIA *Half-Life'a* 2 - to mówi samo za t. Szczególnie dobre są modele postaci i efekty ognia, wody, szkła...

MUZA_6/10
POBRZĘKUJĄCE w radiach licencjonowane utwory - dobre. Dialogi - wyśmienite. Cała reszta - słaba.

MIÓD_46/50
MIMO perspektywy kojarzonej niemal wyłącznie z first-person shooterami - prawdziwe, nielinione, klimatyczne role-playing.

DŁUGOŚĆ_15/20
7 RÓŻNYCH klanów, możliwość niemal swobodnego rozwoju postaci, przynajmniej 30 godzin gry i aż 4 różne zakończenia.

17+6+46+15= ......

SPRAWDŹ TO!

WYMAGANIA SPRZĘTOWE
1,2 GHz, 512 MB RAM, 64 MB VRAM

ALTERNATYWY
Vampire: The Masquerade - Redemption
Poprzedni interaktywny *Vampire*. Główna zaleta - możliwość gry w sieci, z innymi graczami i prawdziwym Narratorem.



SMS
Uwaga! Książę może wreszcie walczyć na odległość! Nowy system walki Free-Form Fighting System wymiata!

Dziś będą szaszłyki!

Prince of Persia: Warrior Within

Twoje przeznaczenie - zginiesz!!!

Testowano na....PC....

METRYCZKA

Producent: Ubi Studios
Dystrybutor: Cenega Poland
Cena: 119 zł
Platforma: PC
Gatunek: arcade\przygoda
Multiplayer: nie

GRAFA_18/20
FULL WYPAS!! Ale jak masz 256 ramek – bieda, człowieku.

MUZA_9/10
DAWNO już nie słyszałem tak dobrze skomponowanych dzwonków.

MIÓD_46/50
TANKOWIEC MIODU! Można pływać w słodkiej melasie!

DŁUGOŚĆ_15/20
Takie gry zawsze wydają mi się za krótkie.

18+9+46+15=......

SPRAWDŹ TO!

WYMAGANIA SPRZĘTOWE
AMD Athlon 1,7 GHz, 256 MB RAM, GeForce4 Ti 4200 AGPX8

CZY DACIE wiarę, że *Prince of Persia* pojawił się na świecie w 1989 roku?! Przypuszczam, że niewielu z was może powiedzieć, że pamięta ten rok. :) Swoją drogą, ten prehistoryczny, dwuwymiarowy tutuł był na tyle dobry, że stał się inspiracją dla twórców kojenych gier, takich jak np. *Another World* czy *Flashback*. To jednak odegłe czasy, które dawno pokryły Piasku Czasu. Dzień dzisiejszy rozgrywa się pod nowym szyldem. Na świecie pojawiła się piąta gra z serii o walecznym Księciu.

_Historia kołem się toczy

HISTORIA ROZPOCZYNA SIĘ PO PARU LATACH OD WYDARZEŃ, KTÓRE ZNAMY Z *PIASKÓW CZASU*. W starożytnym Babilonie Książę dowiaduje się o przerażającej przepowiedni. Nie ma dla niego ratunku, niechybnie zginie, okazuje się bowiem, że podczas poprzedniej przygody i walce w pałacu Sułtana złamane zostały wyroki losu. Z rozerwanej osnowy czasu i przeznaczenia wyrodził się Dahaka, bestia, która zniszczy tego, który poważył się igrać z nieuniknionym. Nie ma ratunku, chyba że Książę cofnie się w czasie do dni przed wydarzeniami z *Piasków Czasu*. Droga do tych dni i czasu wiedzie poprzez miejsca, w których jedno spojrzenie może wpędzić w szaleństwo!

_Książę Karol to mięczak

NOWY KSIĄŻĘ Z PERSJI ZASKAKUJE NA KAŻDYM POLU. GRA JEST MROCZNA, UTRZYMANA W STYLISTYCE I MOGŁABY BYĆ SPOKOJNIE TŁEM DLA RASOWEGO HORRORU. Również Książę nie wygląda już jak plastikowa laleczka z przedszkolnego teatrzyku kukiełkowego dla dzieci. Co prawda, już w *Piaskach Czasu* mieliśmy przedsmak tego nowego klimatu (jak również niesamowitych ujęć walk z opcją slow time), ale dopiero teraz Książę stał się naprawdę mężczyzną, hehe. Ale do rzeczy.

_Proszę Państwa, oto miś!

Pierwsze, co po prostu wymiata oczęta z oczodołów, to grafika. Panowie i Panie, to są kontenery miodu, ale ciemnego, lipowego. Nie ma tu już słoneczka, żółtego piaseczku i błękitnej wody. Są posępne mury, rozległe kazamaty, szarości i brązy przetykane czarnymi plamami mroku. Ogień, zniszczenie, degrengolada, ten klimat udziela się i przenika do szpiku kości. Po prostu perfekcja! Książę wyrusza w straceńczą misję, tak jak w *Piaskach Czasu*, ale tym razem poszczególne elementy rozgrywki łączą się w jednym miejscu i czasie. Może np. być tak, że gracz musi jednocześnie walczyć, starać się dotrzeć w określone miejsce i jeszcze uruchomić jakąś starożytną machinę, dzięki której będzie mógł ujść niebezpieczeństwom. Elementy walki, zadań typowo zręcznościowych przenikają się i jest to naprawdę spore wyzwanie dla graczy.

_Szatan z piątej klasy

Książę może teraz walczyć każdą bronią, jaką znajdzie lub wytrąci z ręki przeciwnikowi. UZBROJENIE DZIELI SIĘ NA 5 KLAS: MIECZE, TOPORY, SZTYLETY, BUŁAWY I POZOSTAŁA BRONI (może to być cokolwiek, nawet kij wyrzucony przez morze). Książę może walczyć dwoma rodzajami broni (i dwiema sztukami naraz). Do tego dochodzi potężna paleta ciosów specjalnych i kombinacji. Możemy również wykorzystywać elementy otoczenia i scenerii podczas walki i penetrowania lokacji (odbijanie się, salta, przewroty, chodzenie po ścianach). Ba! Książę potrafi nawet wykorzystać ciało przeciwnika, wybić się z zaskoczonego wroga i spaść na niego z góry, jednocześnie rozpłatawszy go na dwoje! Oczywiście ta sama technika wykonana młotem (buławą) będzie wyglądała nieco inaczej.

Właśnie taki jest nowy *Prince of Persia*. Bardzo wiele zależy od środowiska, posiadanej broni, przeciwnika. Dzięki temu gra jest o wiele lepsza, każda walka jest niepowtarzalna. Nawet jeśli nasz hero zginie i trzeba kawałek misji przejść ponownie, nie jest to tak uciążliwe i nudne.

_Na fujarkach nie grają

Świetna fizyka, doskonała grywalność, masa wrogów (których nie ma wiele rodzajów, ale za to są równie dopracowani jak postać Księcia), odlotowa grafika. Nowy Książę po prostu błyszczy. Na koniec wisienka na torcie. MUZYKA, A W GRZE UTWORY SYMFONICZNE NAPISANE PRZEZ INONA ZURA I NAGRANE PRZEZ LOS ANGELES ORCHESTRA. Ale to nie wszystko. Dodatkowo są również motywy przygotowane przez metalową kapelę Godsmack! Pamiętacie muzykę w *Gladiatorze*? Wyobraźcie sobie teraz taki marsowy motyw przewodni, który nagle, gdy przed Księciem pojawiają się dyszący nienawiścią wrogowie, zostaje przełamany ostrymi rifami na gitarach elektrycznych i perkusyjną masakrą. Autentycznie dłoń się poci i zaciska na kindżale!

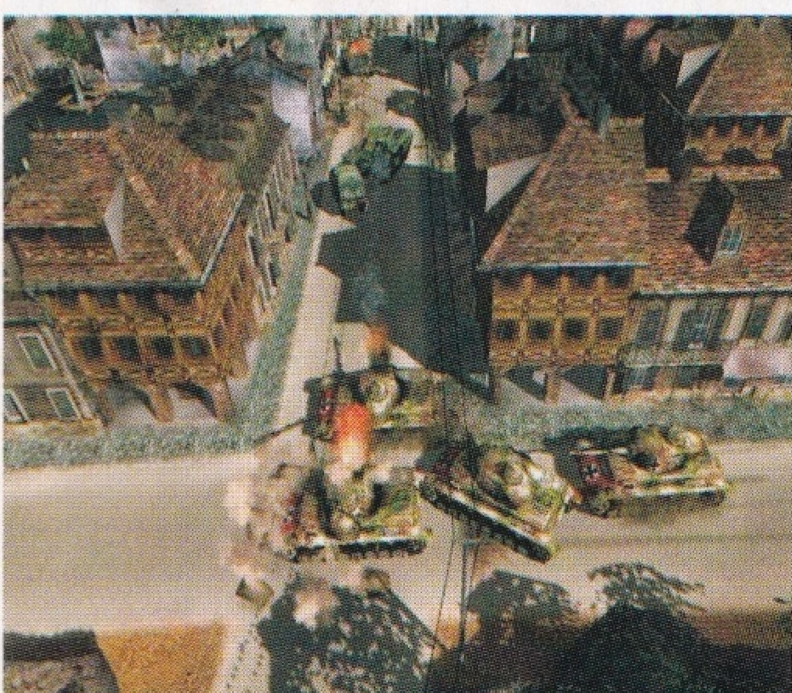
_Beczka miodu

Nie mam miejsca, by opowiedzieć wam więcej, ale może to i dobrze. Warto samemu odkryć *Prince of Persia: Warrior Within*. Ta gra wessie was po końcówki włosów na głowie. To godna kontynuacji tradycja, która ma już 15 lat! Polecam!

Kpt. Odyniec

ALTERNATYWY
Knights of the Temple: Infernal Crusade
Akcja z elementami przygody ze *Starbreeze* (goście znani m.in z *Encalve*). Rycerze spod znaku krzyża wyruszają na kolejną krucjatę. 25 urozmaiconych (od Europy po Ziemię Świętą) poziomów rozgrywanych w trybie TPP.





D-Day

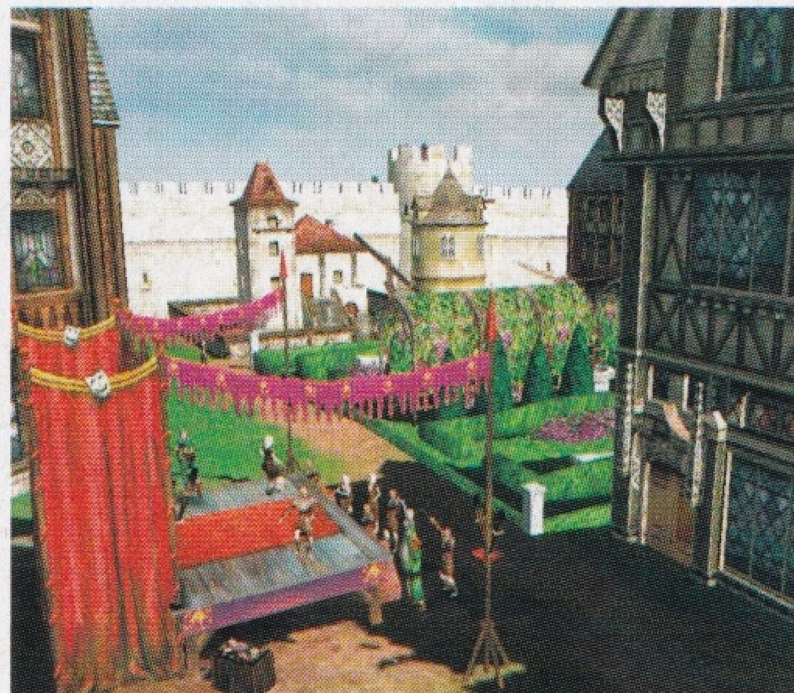
Po miłej niespodziance, jaką zespół Digital Reality sprawił nam grą *Desert Rats vs. Afrika Korps*, ich kolejna produkcja nie jest niestety równie udana. To ci klops – *D-Day* to całkiem porządna gra, tylko tak bardzo, bardzo nieoryginalna, że aż żal ściska... dłoń na myszce.

Co tutaj dostajemy - szereg misji związanych z lądowaniem aliantów w Normandii. Zakres wydawanych poleceń, scenariusze opracowane przez programistów, a nawet AI przeciwników reprezentują standardowy poziom. DO NICZEGO NIE MOŻNA SIĘ PRZYCZEPIĆ, ALE PO *CODENAME PANZERS: PHASE ONE* STRATEGIE CZASU RZECZYWISTEGO DZIEJĄCE SIĘ PODCZAS II WOJNY ŚWIATOWEJ ZYSKAŁY MOCNEGO KONKURENTA i punkt odniesienia. Z *Codename: Panzers D-Day* może konkurować tylko w działce oprawy graficznej – modele pojazdów, eksplozje, lokacje wyglądają naprawdę świetnie, drobne kłopoty sprawia jedynie rozróżnienie na pierwszy rzut oka różnych rodzajów jednostek pieszych.

Plusem tej produkcji jest wysoki poziom trudności – komputer walczy ostro, bezpardonowo, wykorzystuje bezbłędnie wszystkie potknięcia gracza. W wielu grach w takiej sytuacji sfrustrowanie gracze po prostu odinstalowuje grę, ale w *D-Day* ten wysoki poziom trudności stanowi raczej wyzwanie, które chce się podjąć.

Platformy: PC
Dystrybutor: Techland

Ocena 7





Medieval Lords

Plan był na tyle ambitny, co mało oryginalny – połączyć *Sim City* z *Warcraftem*, z czego wyjść miała pasjonująca gra strategiczna, w której wpierw rozwijasz średniowieczne miasto, by potem bronić go przed najeźdźcami. Miało być pięknie, wspaniale i wyjątkowo, a wyszło... tak jak zwykle.

NIESTETY NIE SPOSÓB DOSTRZEC BŁĘDÓW POPEŁNIONYCH PRZEZ TWÓRCÓW *Medieval Lords*. Interfejs gry jest mało intuicyjny i sprawia sporo kłopotów, przede wszystkim za sprawą algorytmów, które automatycznie ustawiają budowane struktury przodem do ulicy. Z tego powodu stawianie budowli to prawdziwy koszmar, bo często komputer nie chce postawić struktury tam, gdzie sam widzisz, że można by ją postawić – to poważny błąd w przypadku gry w budowanie miasta...

Druga ważna jej część – walki z najeźdźcami – również nie jest pozbawiona błędów. Liczba dostępnych jednostek jest niewielka, a ich wybór nie ma większego wpływu na przebieg batalii. Tu liczy się tylko liczebna przewaga i bez niej raczej nie masz szans na wygranie jakiejkolwiek bitwy.

OPRAWA GRAFICZNA I DŹWIĘKOWA TO STANDARD, POZIOM TYPOWY DLA WIELU RTS-ÓW Z MNIEJSZYM BUDŻETEM. Wszystko wykonane jest w technologii trójwymiarowej, ale gra nie zachwyca tym, co dzieje się na ekranie. Podsumowując – *Medieval Lords* to przeciętny RTS, który zainteresuje tylko największych fanów gatunku.

Platformy: PC
Dystrybutor: Techland

Ocena 6





Dino: Intruzi w ogrodzie

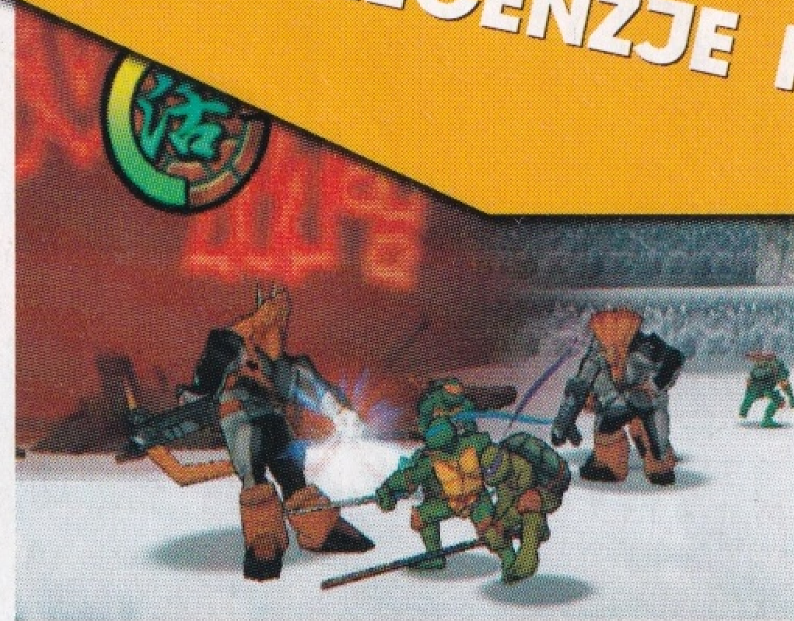
Powrót do oldschoolowego grania. W czasach, w których producenci gier konkurują ze sobą, porównując liczbę oszałamiających efektów graficznych wykorzystywanych w ich grach, twórcy *Dino: Intruzi* w ogrodzie postawili na grywalność.

DINO TO NIC INNEGO JAK KLON *BOMBERMANA*, WZBOGACONY O KILKA INNOWACJI. Bohater gry, tytułowy stworek Dino, walczy z Frutmenami, potworami, które niszczą uprawiane w ogrodzie grządki. Jak z nimi walczy? Tak samo jak Bomberman – przy użyciu bomb. Bomby te występują w kilku rodzajach – standardowe eksplodują po kilku sekundach, innymi można rzucać, kolejne detonować w dowolnym momencie. W repertuarze zaczepnych ciosów Dino są także kopniaki, którymi może doraźnie powstrzymać Frutmena. Proste? Oczywiście, ale frajda, jaka towarzyszy grze, jest ogromna.

Duża w tym zasługa bardzo dobrze zaprojektowanych poziomów, na których - wraz z postępami w grze - pojawiają się też różnego rodzaju dodatkowe gadżety, takie jak laserowe działka czy odbijające ich promień lustra. Na tych etapach gra wymaga nie tylko refleksu, ale i główkowania, zamieniając się w grę niemal logiczną. 30 złotych to odpowiednia cena za taką produkcję – A WARTO CZASEM POGRAĆ W COŚ LŻEJSZEGO, MNIEJ ROZBUDOWANEGO NIŻ KOLEJNE *HALF-LIFE'Y* CZY *WARCRAFTY*.

Platformy: PC
Dystrybutor: Arjaloc

Ocena 7





Teenage Mutant Ninja Turtles 2: Batle Nexus

Teenage Mutant Ninja Turtles 2 to kontynuacja bijatyki, jakiej byliśmy świadkami w 2003 roku. Część pierwsza na PC trafiła przez grzeczność, jako konwersja z konsoli. To oczywiście było widać i czuć. W przypadku *Teenage Mutant Ninja Turtles 2: Batle Nexus* jest bardzo podobnie. Pewne zmiany są, np. nowe "moce" żółwi (pola energetyczne, fireballe, itepe). Dodatkowo możemy też zbierać specjalne bonusy, m.in. kryształy, które poprawiają parametry ataku, obrony, mocy, lotu (!). W dowolnej chwili możemy też zmienić wojownika na innego żółwia, co ma sens o tyle, że każdy z nich dysponuje unikatowymi cechami (np. przesuwanie skrzyń – Donatello). Historyjka jest dość banalna, ale nie o to w tej grze chodzi. GRAFICZKA WYGLĄDA DOŚĆ DOBRZE, MOŻEMY OBEJRZEĆ MASĘ FILMIKÓW, KTÓRE ZRĘCZNIE SPAJAJĄ GRĘ. Dużym plusem jest tez nieliniowy scenariusz (wybieramy kolejne poziomy w specjalnym menu - alternatywne drogi). Niestety są też duże minusy, np. brak klawiszologi czy niewielkie możliwości zmiany pracy kamer (tylko 2 ustawienia, właściwie zero różnicy). Podkład muzyczny i dźwiękowy to nic specjalnego, ale uszy też nikomu nie powinny odpaść. Gra generalnie broni się całkiem nieźle. Dla fanów zielonych skorup to na pewno smakowity kąsek. Pozostali gracze, którzy żółwie widzą okazyjnie, np. w ZOO, pewnie będą woleli spotkać się z innymi bohaterami (np. nowym Pitfallem).

Platformy: PC, PS2, XBX
Dystrybutor: Konami

Ocena 6+

Tratatatatat!

Nawet gangsterzy lubią kosza...

Spox, wyskakuj z klejnotów!!!

Lubię takich twardych facetów jak ty!

SMS Najlepsza część serii Grand Theft Auto i jedna z najlepszych gier w całej historii gier komputerowych. Warta każdych pieniędzy i całego wolnego czasu!

Grand Theft Auto San Andreas

Gangsta 4 Life!

Testowano na... PS2...

METRYCZKA

Producent: Rockstar North
Dystrybutor: Cenega
Cena: 219 zł
Platforma: PS2
Gatunek: akcja
Multiplayer: nie

GRAFA_17/20
LEPIEJ NIŻ W VICE CITY, ale wciąż najsłabszy element gry. Niestety czuć, że PS2 się starzeje i tak ambitne projekty jak ten nie mogą liczyć na godną ich oprawę graficzną.

MUZA_10/10
REWELACYJNE DIALOGI, 10 doskonałych stacji muzycznych i filmowe efekty dźwiękowe. Bomba!

MIÓD_50/50
GRA ZACZYNA SIĘ POWOLI, ale kiedy przejdziesz pierwsze 3-4 godziny, nikt cię już nie oderwie od ekranu. Doskonała zróżnicowana rozgrywka!!!

DŁUGOŚĆ_20/20
NAJWIĘKSZA GRA WYDANA NA PS2. Sama główna fabuła wystarczyłaby na dwie inne gry, a bonusów i dodatków jest tu na dwie kolejne.

17+10+50+20=.....

SPRAWDŹ TO!

NAJBARDZIEJ oczekiwana konsolowa gra akcji, bez najmniejszego poślizgu, bez afery z kradzieżą kodu, bez kłótni między producentem a wydawcą, trafiła w nasze łapki w połowie listopada. Trzy dni później, wypełnione niemal wyłącznie graniem i spaniem, wiedziałem już, że to NAJLEPSZA CZĘŚĆ SERII *GRAND THEFT AUTO*. A jednocześnie jedna z najlepszych (i myślę tu o ścisłej piątce) gier wydanych w ogóle na PS2. Tak to wygląda – *GTA: San Andreas* spełnia wszystkie pokładane w niej nadzieje!!!

_CJ wraca do domu

O fabule gry pisaliśmy już w obszernej zapowiedzi z poprzedniego numeru, teraz tylko skrótowo – czarnoskóry młodzieniec Carl Johnson powraca po pięciu latach nieobecności do rodzinnego miasta Los Santos, by pochować zamordowaną matkę. Wkrótce po wylądowaniu zostaje złapany przez dwóch policjantów, którzy dobrze pamiętają wybryki CJ, kiedy był nastolatkiem. Gliniarze jednak nie chcą się przywitać ze starym znajomym, tylko od razu wrabiają w morderstwo policjanta, a potem puszczają wolno w dzielnicy kontrolowanej przez wrogi gang (sam CJ był w młodości członkiem grupy przestępczej Grove Street Families). TAK ZACZYNA SIĘ JEDNA Z NAJCIEKAWSZYCH HISTORII PRZEDSTAWIONYCH W GRACH KOMPUTEROWYCH – grając w *San Andreas* masz wrażenie, że uczestniczysz w dobrym filmie sensacyjnym z inteligentnym, trzymającym w napięciu scenariuszem i doborową obsadą.

_CJ i jego gang

Bo - swoją drogą - obsada jest rzeczywiście doborowa. Scenariusz gry wprowadza co najmniej kilkanaście niezwykłych, zapadających w pamięć postaci, do części których głosy podkładają wielkie gwiazdy kina. Rewelacyjny jest Peter Fonda jako The Truth, hipis handlujący narkotykami, świetnie radzi sobie z główną rolą młody raper Young Malay, duże wrażenie robi też Cynthia Farell, powracająca do roli Cataliny, znanej już z *GTA3*. ABSOLUTNIE REWELACYJNI SĄ NATOMIAST GLINIARZE TENPENNY I PULASKI, GRANI PRZEZ SAMUELA L. JACKSONA (!!!) I CHRISA PENNA. Również dzięki tym postaciom i dającym im głos aktorom fabuła gry jest tak zachwycająca, a atmosfera przestępczego półświatka tak sugestywna. Tylko twórcy *GTA* potrafią tak wpływać na graczy!

_CJ i jego stan

Gra toczy się na obszarze kilka razy większym od Vice City, w wirtualnym stanie San Andreas. Centralnym jego punktem jest miasto Los Santos wzorowane na Los Angeles, ale w późniejszej części gry równie wiele czasu spędzisz w San Fierro (wirtualne San Francisco) i Las Venturas (niby Las Vegas). Pomiędzy tymi kluczowymi miejscami na mapie stanu znajduje się jeszcze kilkanaście małych wiosek, kilka farm, międzynarodowe lotnisko i przydrożne stacje benzynowe. GRA JEST POTĘŻNA – UKOŃCZENIE GŁÓWNEGO WĄTKU FABUŁY ZAJMUJE OKOŁO 40 GODZIN, A ODKRYCIE WIĘKSZOŚCI ZADAŃ, UKRYTYCH BONUSÓW i innych podobnych rzeczy nawet trzy razy tyle. Trzeba też dodać, że wszystko wygląda bardzo porządnie (szczególnie jak na możliwości PS2), lepiej niż w poprzednich trójwymiarowych częściach gry.

_CJ i jego sztuczki

Największe jednak wrażenie robi w grze liczba nowych elementów, o jakie poszerzono mechanizmy rozgrywki. Już *GTA3* i *Vice City* dawały graczom ogromną swobodę, a teraz jest ona jeszcze większa. DODANO NOWE POJAZDY (M.IN. KOMBAJNY, ROWERY, SAMOLOTY I... SPADOCHRONY), pozwolono graczom na personalizowanie bohatera (zmiana fryzury, ubrania, bohatera, możliwość wykonania tatuażu, ćwiczenia fizyczne i restauracje, które wpływają na tuszę i umięśnienie Carla), wprowadzono nowe minigierki (gry w kasynach Las Venturas, grę w koszykówkę, taniec podczas randek z dziewczynami). Pojawiły się też sekwencje skradankowe, związane z główną osią fabuły, jak i opcjonalne (podczas włamań do przypadkowych domów pod osłoną nocy). Najważniejsze, że wszystko to jest doskonale połączone ze sposobem prowadzenia rozgrywki znanym z poprzednich gier *GTA*, wszystko funkcjonuje bardzo naturalnie i intuicyjnie. To niesamowite osiągnięcie programistów, za które należą im się ogromne słowa uznania. *San Andreas* to kolejny krok zbliżający twórców serii do celu – stworzenia totalnej symulacji życia przestępcy. DO PERFEKCJI BRAKUJE JUŻ TAK NIEWIELE.

_Dr Szymek



ALTERNATYWY

Getaway: Black Monday

Alternatyw dla serii *GTA* tak naprawdę nie ma, na upartego uznać można za nią gry z serii *True Crime* i *The Getaway*. Właśnie ukazała się nowa część tej ostatniej *The Getaway: Black Monday*!

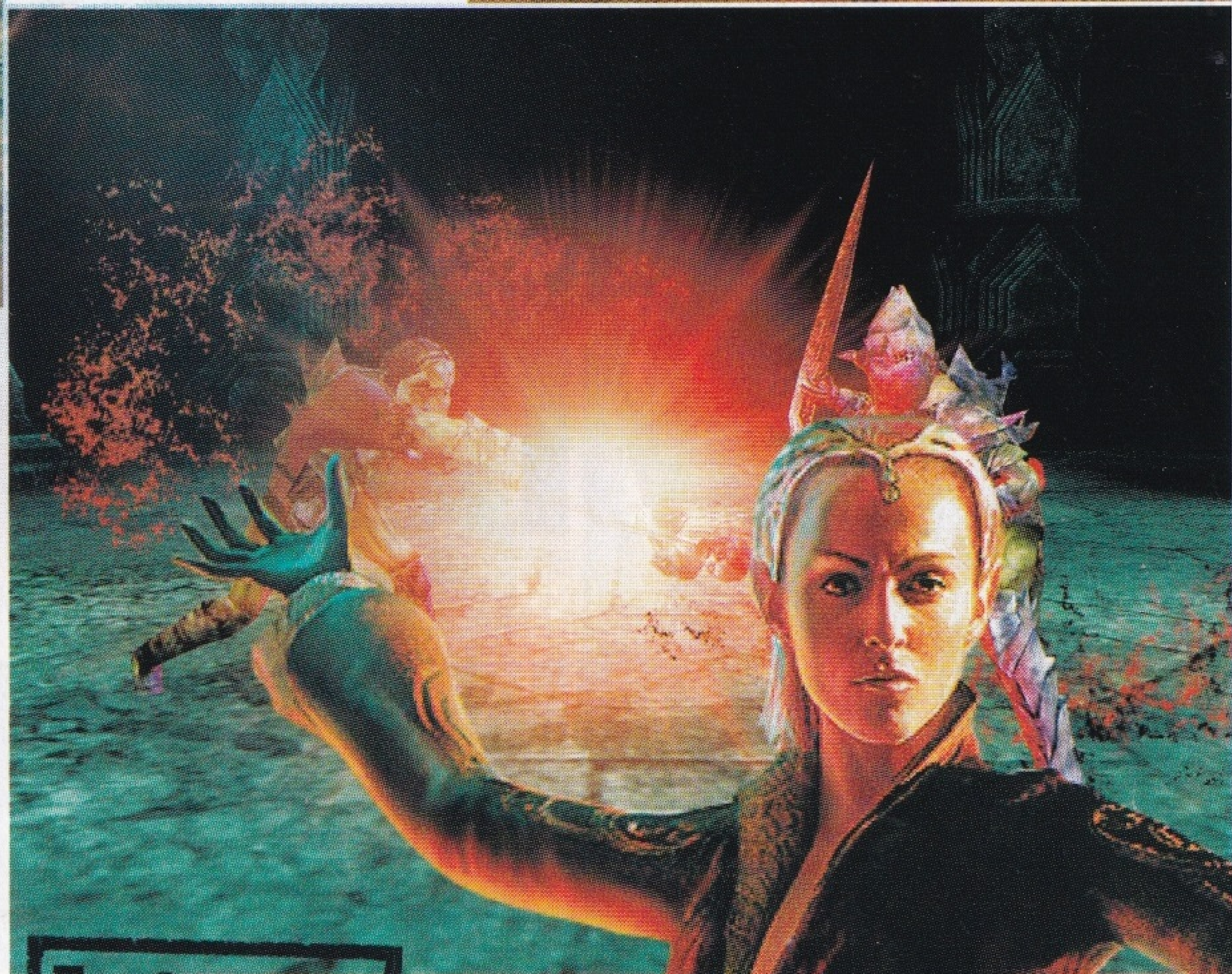
SMS
Final Fantasy + Władca Pierścieni = Trzecia Era. Szkoda tylko, że bohaterem gry nie jest nikt z Drużyny Pierścienia.



A kysz, potworo!



Gdzie jest moja owsianka?!?



Władca Pierścieni: Trzecia Era

„Erpegus" z Frodo!

Testowano na...PS2...

KIEDYŚ, kilka lat temu, istniał wyraźny podział na gry RPG komputerowe i konsolowe. Te pierwsze, wydawane wtedy wyłącznie na PC, bazowały na światach fantasy bardzo tradycyjnych, wypełnionych kransoludami, paladynami i magami – a więc światach mocno „Tolkienowskich". Te drugie, ukazujące się niemal wyłącznie na konsole, były dość dziwaczne pod względem fabularnym – roiło się w nich od nietypowych postaci, małych dziewczynek i chłopców ratujących świat – także w kwestii mechaniki rozgrywki. Ostatnio podział ten przestał być tak wyraźny, ale i tak gra *Lord of the Rings: Trzecia Era* to odważny eksperyment – TYTUŁ WYDANY NA KONSOLE, OSADZONY W ŚWIECIE PROSTO Z TRYLOGII TOLKIENA, W KTÓRY GRA SIĘ TAK JAK W *FINAL FANTASY* CZY *BREATH OF FIRE*. A na dodatek gracz nie wciela się tu w jednego z członków Drużyny Pierścienia...

_Boromirze, mój panie

Bohaterem gry jest Berethor, rycerz Gondoru. Kto? No właśnie, to całkiem dobre pytanie. Postać, którą kierujesz w *Trzeciej Erze*, to rzecz najsłabsza w grze – trudno wczuć się w rolę kogoś takiego, kiedy książki Tolkiena, filmy Petera Jacksona, a nawet wcześniejsze gry osadzone w Śródziemiu (również wydawane przez Electronic Arts) przyzwyczaiły nas do zupełnie innych bohaterów. Wejście w „buty bohatera" utrudnia również fakt, że znaczna część fabuły przedstawiona jest przez narratora (w tej roli znany z filmów Ian McKellan), który opowiada, co się stało lub co się zdarzy – trudno poczuć związek z kimś, kogo zachowania i uczucia są odgórnie ustalone. By więc zaangażować się w historię Berethora, szukającego po całym Śródziemiu Boromira, następcy tronu Gondoru, trzeba być fanem Tolkienowskiej trylogii. Dobrze, że dzięki filmom Jacksona jest ich tak wielu.

_Skośnookie elfy

Na szczęście poza niefortunnym wyborem głównego bohatera, TRZECIA ERA JEST TYTUŁEM, DO KTÓREGO WŁAŚCIWIE NIE MOŻNA SIĘ PRZYCZEPIĆ. Brakuje trochę oryginalności, bo gra bardzo ściśle podąża ścieżkami wyznaczonymi wcześniej przez „japońskie eRPeGi" (np. gry z serii *Final Fantasy*), ale mechanizmy rozgrywki z nich zaczerpnięte realizuje w bardzo solidny sposób. Gra sprawdza się przede wszystkim do bitew z przeciwnikami, które są przedzielone krótkimi fragmentami eksploracji Śródziemia czy rozmowami z napotkanymi postaciami. W ciekawy sposób rozwiązano kwestię „widoczności" przeciwników. W niektórych grach tego typu są oni widoczni na mapie i można ich omijać, jeśli nie chcesz walczyć. W innych są natomiast niewidzialni i walki zaczynają się niezależnie od woli gracza. Tutaj wykorzystano system mieszany – są walki bezpośrednio wynikające ze scenariusza, są grupy przeciwników widoczne na mapie, są też miejsca, w których siły zła się czają, ale pozostają nieaktywne i niewidoczne. W lokacjach tych NA EKRANIE POJAWIA SIĘ OKO SAURONA, JARZĄCE SIĘ CORAZ BARDZIEJ KRWISTĄ POŚWIATĄ. JEŚLI NIE OPUŚCISZ TAKIEGO OBSZARU, ZANIM OKO ZABŁYŚNIE Z CAŁĄ MOCĄ, ZACZYNA SIĘ WALKA. Same potyczki wyglądają tak jak w typowych konsolowych „roleplejach" – walka rozgrywana jest w turach, każda z postaci wykonuje ruchy, nie zabrakło też uderzeń i czarów specjalnych z przesadnymi i nieprawdopodobnie efektownymi animacjami. Ciekawym pomysłem jest możliwość rozegrania niektórych bitew w evil mode, w którym walczysz siłami zła przeciwko własnej drużynie. To jedyna okazja, by przekonać się samemu, jak potężnym potworem jest Balrog...

_Lśniące zbroje

Jak przystało na grę Electronic Arts, oprawa graficzna i dźwiękowa *Trzeciej Ery* stoją na wysokim poziomie. JAKO TŁO MUZYCZNE SŁUŻĄ UTWORY WZIĘTE WPROST ZE ŚCIEŻKI DŹWIĘKOWEJ FILMU, tworzą więc znakomity nastrój do przygody w Śródziemiu. Pod względem graficznym gra zachwyca dopracowanymi animacjami, projektami postaci przypominającymi te z filmu oraz wielką liczbą drobnych szczegółów, jak choćby odwzorowaniem różnych rodzajów ekwipunku w postaci gracza na ekranie. Świetne są także efekty graficzne związane z czarami, niestety zdarza się, że w najbardziej efektownych momentach gra zwalnia. To jednak w grze nie przeszkadza, A PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA (!!!) na pewno sprawi, że mimo niewydarzonego bohatera Trzecia Era zdobędzie sobie fanów. I bardzo dobrze!

_Mgr Gracz

METRYCZKA

Producent: EA Games
Dystrybutor: EA Polska
Cena: 229 zł
Platforma: PS2, XBX
Gatunek: RPG
Multiplayer: nie

GRAFA_18/20
EFEKTOWNA I ROBI WRAŻENIE, niestety w najbardziej spektakularnych momentach potrafi zwolnić.

MUZA_09/10
MUZYKA WZIĘTA PROSTO Z FILMU plus profesjonalne dialogi i kwestie mówione, także przez aktorów z filmu (Ian McKellan!!!).

MIÓD_42/50
KLASYCZNE „JAPOŃSKIE RPG-OWANIE" w świecie Władcy Pierścieni. Jeśli zakochałeś się w *Final Fantasy*, na pewno polubisz *Trzecią Erę*.

DŁUGOŚĆ_16/20
JAK NA GRĘ RPG mogłoby być nieco dłużej, na szczęście evil mode przedłuża żywotność gry o dobry tydzień grania.

18+9+42+16=......

SPRAWDŹ TO!

ALTERNATYWY

Final Fantasy X
Wciąż najlepsza gra, jeśli chodzi o „japońskie RPG". Niesamowita grafika, duża grywalność i dłuuuuuga, działająca na emocje fabuła to zalety tej gry!

Testowano na... PS2...

Sporo strzelania jak na platformera...

Trzeba mieć zasady – do bałwanków nie strzelam!

Ratchet & Clank 3: Up Your Personal

Brrrr! Ale zimno!

Ryś z gnatem? To ma sens!

METRYCZKA

Producent: Insomniac Games
Dystrybutor: Sony Polska
Cena: 249 zł
Platforma: PS2
Gatunek: platformówka
Multiplayer: tak

GRAFA_19/20
Z PS2 NIEWIELE więcej już można wyciągnąć. Jest kolorowo, szybko, po prostu ładnie!

MUZA_08/10
SUPERDIALOGI i efekty dźwiękowe, za to muzyka jakoś nie chwyta za klejnoty.

MIÓD_47/50
SUPER, SUPER, SUPER. Byłoby jeszcze jedno super, gdyby nie to, że równie dobrze grało się w *Ratchet & Clanka 2*.

DŁUGOŚĆ_16/20
JAK NA PLATFORMERA długość jest OK, żywotność gry przedłużałby multiplayer, gdyby... granie przez Sieć było w Polsce bardziej popularne.

19+8+47+16= ......

SPRAWDŹ TO!

NA POCZĄTEK wyrazy uznania – studio developerskie Insomniac Games punktualnie rok do roku wypuszcza kolejne części platformera *Ratchet & Clank*, a każdy kolejny jest lepszy od poprzedniego. Zastanawiam się, co na to ich dziewczyny – bo gracze (czyli ja też) akurat nie mają powodów do narzekań. Po dość kontrowersyjnym *Jaku II*, to właśnie duet *Ratchet & Clank* wysuwa się na miejsce najbardziej popularnych platformowych bohaterów na PS2, a gra z ich udziałem to najlepsze, co w tym gatunku ta konsola ma do zaoferowania. Nie inaczej jest z trzecią częścią.

_Jeśli doktor, to tylko Szymek

FABUŁA *R&C 3* KONTYNUUJE HISTORIĘ ZAPOCZĄTKOWANĄ W DWÓCH POPRZEDNICH CZĘŚCIACH GRY. Bohaterowie tego platformera to Ratchet, gadający zwierzoludek najbardziej przypominający rysia oraz Clank, jego kumpel robot. Po tym jak w grze *R&C2* ten nietypowy duet po raz kolejny uratował świat, Clank stał się gwiazdorem telewizyjnego show i wydawać by się mogło, że dwójka przyjaciół będzie mogła wreszcie zaznać spokoju. Niestety – jak można się było domyślić – zło musi podnieść paskudny łeb po raz kolejny. Tym razem światu zagraża robot nazywający siebie Dr Nefariousem, który chce zniszczyć wszystkie przejawy biologicznego, naturalnego życia. *Ratchet & Clank* oczywiście nie mogą na to pozwolić i ruszają na kolejną eskapadę...

_Sprawdź swój arsenał

R&C3 niewiele różni się od poprzednika – to wciąż solidna, kolorowa platformówka, w której jednak, w przeciwieństwie do gier o Mario, dużą rolę odgrywają różnego rodzaju pukawki zdobywane na kolejnych etapach gry (jeśli masz save'y z poprzednich części gry niektóre bronie dostaniesz od razu!!!). WYBÓR DOSTĘPNYCH BRONI JEST NAPRAWDĘ SPORY (szczególnie jak na platformówkę), a co więcej - niektóre z nich można upgrade'ować, zwiększając ich możliwości. Poza typowymi pukawkami w stylu karabin maszynowy czy dwururka, Ratchet (bo to nim głównie sterujesz w grze) MOŻE RÓWNIEŻ KORZYSTAĆ Z WIELU BARDZIEJ NIETYPOWYCH URZĄDZEŃ. Jeden z tych gadżetów pozwala na ustawianie automatycznych działek obronnych, inny wzywa do pomocy oddział robotów, jeszcze inny tworzy pola siłowe, chroniące przed strzałami wroga.

_Robot twój wróg

Poszerzenie arsenału było potrzebne, bowiem przeciwnicy są w trzeciej części gry wyjątkowo trudni do pokonania. Poza kilkoma pierwszymi etapami atak frontalny kończy się zazwyczaj śmiercią i jeśli chcesz rzeczywiście podjąć równą walkę z podwładnymi Nefariousa (to przede wszystkim różnego rodzaju roboty), MUSISZ NAUCZYĆ SIĘ WYKORZYSTYWAĆ SPECYFIKĘ POSZCZEGÓLNYCH BRONI, A TAKŻE NATURALNE OSŁONY KOLEJNYCH ETAPÓW. Mówiąc szczerze, nowej odsłonie gry momentami bliżej do FPS-a niż klasycznego platformera. Świadczy o tym chociażby jeden z dostępnych graczom widoków, który pokazuje akcję z perspektywy pierwszej osoby, obsługuje strafe'owanie i zamienia grę w shootera.

_Masz Network Adapter?

Polscy gracze są trochę pokrzywdzeni – granie po sieci na konsoli jest u nas wciąż mało popularne, a ta część gry, która jest przeznaczona dla jednego gracza, niewiele różni się od tego, co widzieliśmy w *R&C2*. SPORO ZMIENIŁO SIĘ NATOMIAST W MODULE SIECIOWYM, KTÓRY UDAŁO SIĘ NAM PO KILKU PRÓBACH PRZETESTOWAĆ. Tryby gry dla wielu graczy to klasyczne Deathmatch i Capture The Flag oraz Siege Mode, który przypomina nieco główny tryb z *Battlefielda 1942* (zdobycie danego punktu-lokacji wymaga przekręcenia śruby znajdującej się na jej środku). To pierwsza konsolowa gra, która ma taki tryb, co jest tym bardziej śmieszne, że zasadniczo jest to platformówka, nie shooter. Multiplayer *RT&C3* pozwala na grę 8 graczom jednocześnie i jeśli tylko twoja „peesdwójka" jest podłączona do Sieci, koniecznie musisz go sprawdzić.

_Platformówka roku?

Ratchet & Clank 3 to świetna przygoda dla jednego gracza (niestety w stosunku do *R&C2* niewiele w niej, poza fabułą, nowości) oraz wyjątkowo wciągający i grywalny tryb dla wielu graczy. Większość graczy w naszym kraju skorzysta pewnie tylko z tego pierwszego, ale nawet z tym ograniczeniem warto zainwestować w grę - TO NAJLEPSZY PLATFORMER TEGO ROKU (z zastrzeżeniem – nie widziałem jeszcze *Jaka 3*). A kiedy konsolowe „multiplajerowanie" stanie się u nas bardziej popularne...

_Młody

SMS
Mimo rocznego okresu produkcji, Ratchet & Clank 3 to platformer jeszcze lepszy od i tak udanego poprzednika.

ALTERNATYWY
Jak 3
Największy konkurent *Ratcheta & Clanka 3* to najnowsza odsłona przygód Jaka. Tym razem mniej rewolucji niż ostatnio, za to więcej czystego platformowania. Czekamy!!!





Mortal Kombat: Deception

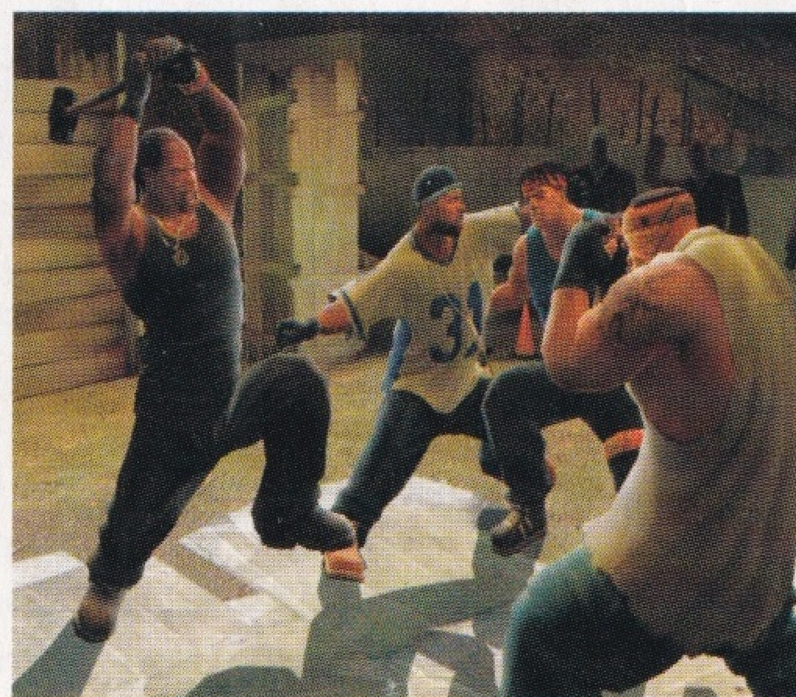
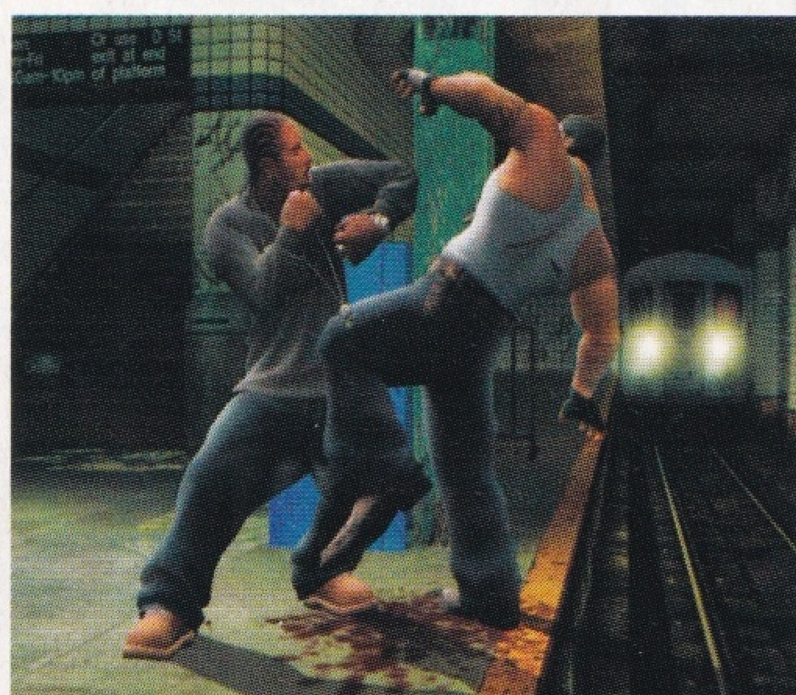
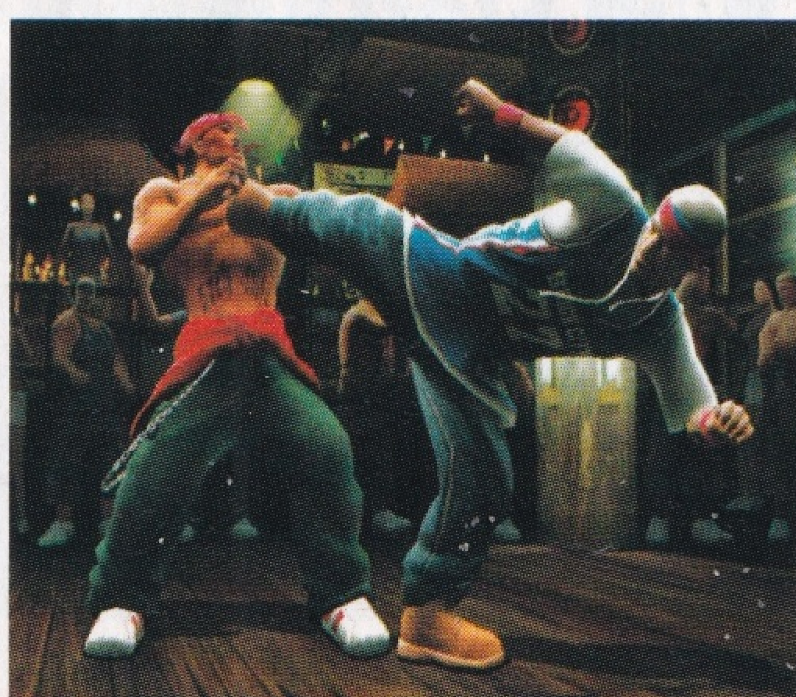
Deception to nowa – co najmniej szósta, jeśli nie liczyć różnych wersji specjalnych i gier pobocznych – część jednej z najdłużej kontynuowanych serii bijatyk w historii gier. Nie dość, że najlepsza w całym cyklu, to jeszcze wyposażona w kilka trybów, których nie było dotąd w żadnej chyba bijatyce...

TO, CO NAJWAŻNIEJSZE, CZYLI SYSTEM WALKI, PRZENIESIONO Z *MORTAL KOMBAT: DARK ALLIANCE* właściwie bez większych zmian (dodano m.in. ciosy typu uppercut). Każda z postaci występujących w grze posiada trzy różne style walki (zawsze jeden z bronią), pomiędzy którymi może się przełączać w dowolnym momencie. Walka toczy się na trójwymiarowych arenach, w tej odsłonie dwupoziomowych – na niektórych z nich możesz też znaleźć dodatkową broń. Postacie dobrze reagują na komendy gracza, jedyne zastrzeżenie można mieć do tego, że system combosów jest mało intuicyjny, przez co sekwencje przycisków aktywujące specjalne ciosy musisz po prostu wykuć na pamięć.

Poza standardowymi walkami jeden na jeden, gra ma kilka nietypowych trybów gry. Kombat Chess to szachy, w których walka pomiędzy figurami zrealizowana jest w konwencji bijatyki, a Puzzle Kombat to minigierka w stylu *Tetrisa*. To zabawne dodatki do bardzo dobrej bijatyki. Fatality!

Platformy: PS2, XBX, NGC
Dystrybutor: EA Polska

Ocena 9

Def Jam: Fight For NY

Coś dla fanów rapu – bijatyka, w której stają na przeciw siebie m.in. Busta Rhymes, Method Man, Slick Rick, Snoop Dogg i Sean Paul. A wszystko oczywiście przy dźwiękach tłustej, hiphopowej muzy.

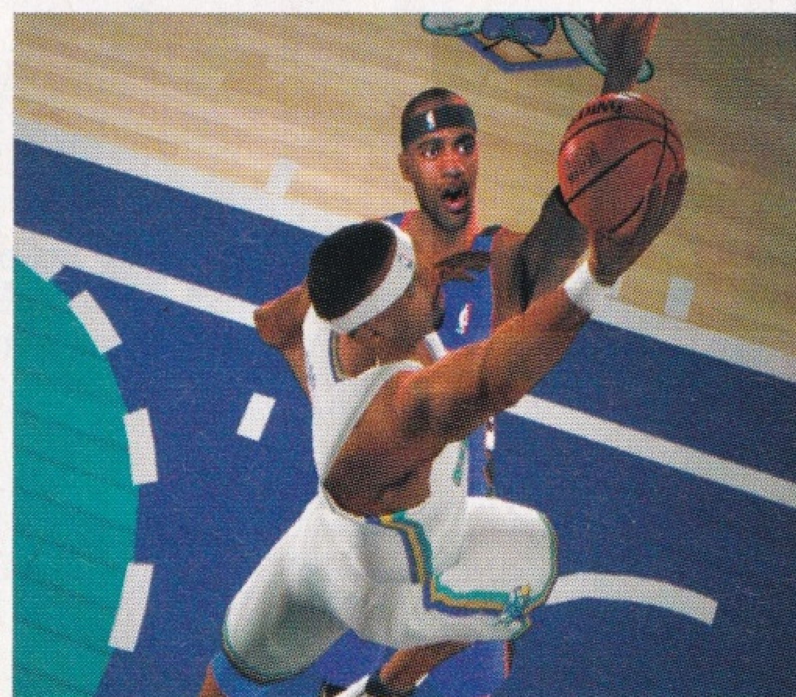
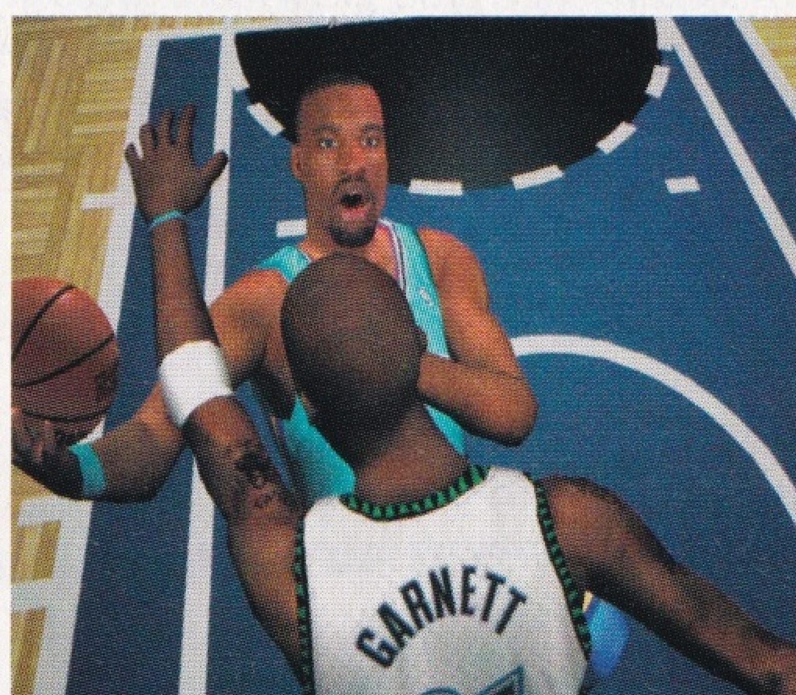
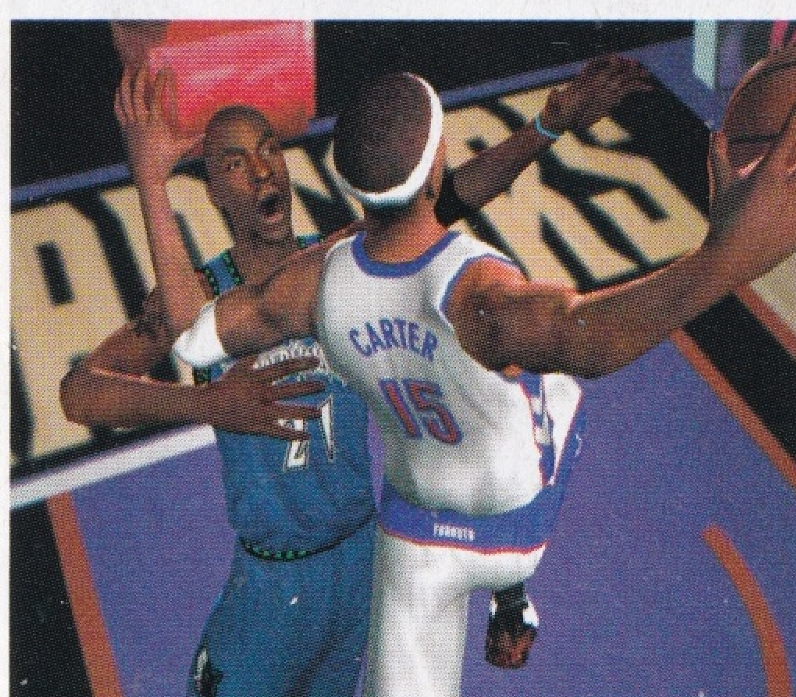
W przeciwieństwie od poprzednika, gry *Def Jam Vendetta*, *Fight For NY* to bardziej nawalanka niż wrestling. Zawodnicy (jest ich kilkudziesięciu, z czego co najmniej połowa to prawdziwi, znani raperzy) mogą się posługiwać maksymalnie trzema stylami walki wybranymi z pięciu możliwych – jeden z nich to rzeczywiście wrestling, ale jeśli chcesz, możesz postawić np. na wyskoki (styl Martial Arts) albo silne pięści (styl Streetfighting).

WBREW POZOROM *FIGHT FOR NY* TO NIE TYLKO MUZYKA I ZNANE TWARZE – TO RÓWNIEŻ GRA Z ZASKAKUJĄCO DOBRYM SYSTEMEM WALKI. Potyczki przebiegają szybko, wymagają dużo większego refleksu i koncentracji. Dodatkowo można w ich trakcie wykorzystywać różnego rodzaju przedmioty występujące na arenach, np. zgarnać ze stolika butelkę, wyrwać z ręki kibicowi kij do bejsbola czy rzucić przeciwnikiem na głośnik. To ostre, mocne starcia, dające sporego kopa adrenaliny!

Posiadacze konsol dawno nie dostali żadnej udanej bijatyki, ostatnim wartym uwagi tytułem był *Soul Calibur II*. *Def Jam: Fight For NY* wypełnia tę pustkę – przynajmniej do czasu premiery *Tekkena 5*.

Platformy: PS2, XBX, NGC
Dystrybutor: EA Polska

Ocena 9+

NBA LIVE 2005

Po udanym, choć nie doskonałym *NBA Live 2004*, dostajemy kolejną edycję koszykarskiej gry EA Sports - widać, że jej twórcy uważnie śledzili komentarze graczy poprzedniej edycji, bo dodano tu sporą gamę funkcji, o które tak dobijali się fani.

NOWOŚCI JEST NAPRAWDĘ WIELE. Mecz debiutantów, konkurs rzutów za trzy, konkurs wsadów, mecz gwiazd NBA. Nowinki, dzięki którym możemy np. wzlatywać ponad obręcz (Freestyle Air), efektownie zbijać piłkę atakującego czy też wykonywać zwód i trik, przerzucając piłkę pomiędzy nogami – to jest to! W *NBA Live 2004* wprowadzono podział na przycisk rzutu i guzik wsadu/dwutaktu. Można było przy ofensywnej zbiórce zakończyć akcję normalnym przechwyceniem, dobiciem lub widowiskową paką. W *NBA Live 2005* nie dzieje się to automatycznie, decyduje gracz i jego szybkie palce. Dodatkowy bajer to podział klawiszy odpowiedzialnych za blokowanie przeciwnika na mocne i słabe.

NOWY *NBA LIVE 2005* TO JUŻ PRAWIE SYMULATOR DRUŻYNY KOSZYKARSKIEJ. Tryb Dynasty Mode umożliwia śledzenie notowań na przestrzeni 25 sezonów, na palmtopie można symulować i testować kolejne zgrania. Wisienką na torcie jest jak zwykle niepowtarzalny komentarz Mary Alberta i Mikem Fratello. *NBA Live 2005* robi wrażenie i gra się świetnie. Koszulka Bullsów na plecy, trampki na nogi i do dzieła!

Platformy: PS2, XBX, NGC
Dystrybutor: EA Polska

Ocena 9+





The Urbz: Simowie w mieście

Co się stanie, jeśli przeprowadzisz bohaterów *The Sims* z niewielkiego miasteczka do wielkiego miasta? Simy zamienią się w Urby - komputerowe ludziki, dla których najważniejsza jest reputacja i znajomości.

The Urbz: Simowie w mieście to dość nietypowy pomysł na wykorzystanie popularności Simsów. Usunięto dużą część tego, co w oryginalnej grze podobało się wielu graczom (np. wyposażanie domów), dodano natomiast sporo zręcznościowych minigierek rozgrywających się przede wszystkim w miejscu pracy Urba. Tak, tak – PO RAZ PIERWSZY MOŻEMY ZOBACZYĆ, CO KOMPUTEROWE LUDZIKI ROBIĄ W PRACY, a nawet samodzielnie przyczynić się do wypracowania awansu. Najważniejsze w grze jest jednak to, co robisz po pracy – w wielkim mieście. Spacerując ulicami jednej z dziewięciu różnych dzielnic, zagadujesz miejscowych Urbów, wciągasz ich do rozmowy i innych form interakcji (bez kosmatych skojarzeń proszę). Tak wspinasz się coraz wyżej na towarzyskiej liście „znanych i lubianych", co jest ostatecznym celem gry.

The Urbz to zabawa przede wszystkim dla małych dziewczynek, co nie zmienia faktu, że całkiem niezła. Atrakcją jest udział w grze zespołu Black Eyed Peas, który wykonuje własne hity w simowym języku!!!

Platformy: PS2, XBX, NGC
Dystrybutor: EA Polska

Ocena 8



Statystyki młodej cziki

PC	65%
NGC	0%
PS2	47%
XBX	15%
GBA	0%

TIPS NUMERU

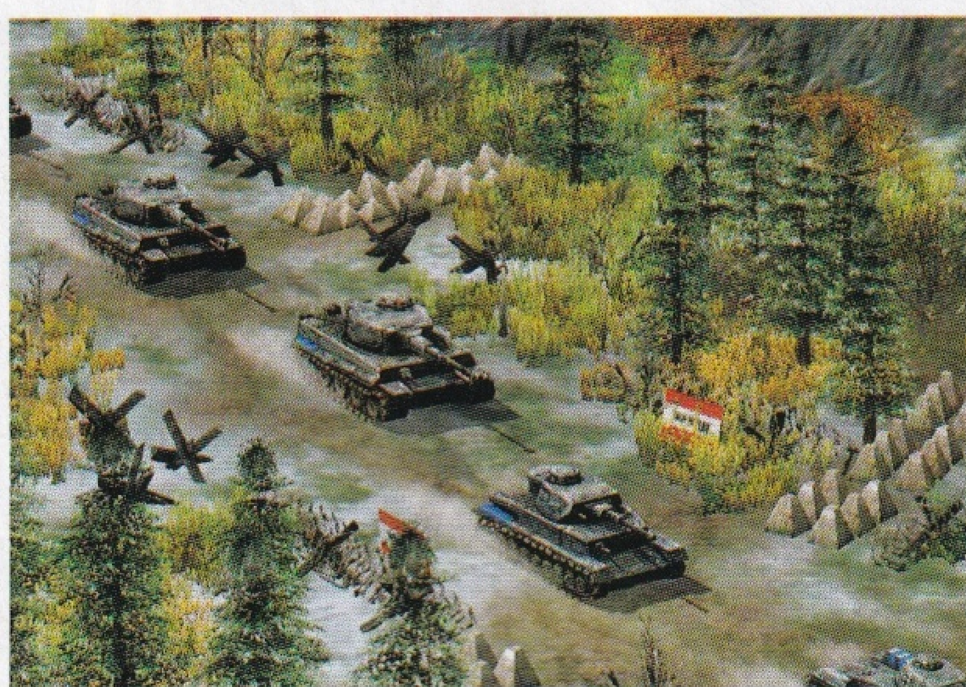
HALF-LIFE 2



str. 29

PC Counter-Strike: Condition Zero

W czasie gry naciśnij [~], by włączyć konsolę, następnie wpisz **sv_cheats 1** i zrestartuje grę. Od tego momentu będziesz mógł w konsoli wpisać dowolny z poniższych kodów:
god – God Mode
fly - latanie
noclip – przechodzenie przez ściany
notarget – niewidzialność dla wrogów
impulse 101 – dostajesz wszystkie bronie
give – dostajesz wybraną broń. Do wyboru: weapon_ak47, weapon_aug, weapon_awp, weapon_deagle, weapon_elite, weapon_famas, weapon_fiveseven, weapon_g3sg1, weapon_glock18, weapon_m3, weapon_m4a1, weapon_mac10, weapon_mp5navy, weapon_p228, weapon_p90, weapon_scout, weapon_sg550, weapon_sg552, weapon_tmp, weapon_ump45, weapon_usp, weapon_xm1014
changelevel xxx – zmiana mapy na mapę xxx
maps * - wyświetla listę dostępnych map
bot_kill – zabija wszystkie boty
restart – restartuje obecną mapę
sv_restartround 1 – restartuje obecną rundę
sv_gravity (#) – zmienia grawitację na #
mp_freeztime (#) – zmienia upływ czasu na #



PC Axis & Allies

W czasie gry naciśnij klawisz **[Enter]** i wpisz dowolny z poniższych kodów:
enigma – usuwa Fog of War
fieldpromotion – przydziela 100 XP
swissbank – dostajesz $100
isurrender – przegrywasz misję
veday – wygrywasz misję
rosieriveter – natychmiastowe budowanie

Uwaga!
Jeśli po naciśnięciu **[Enter]** nie pojawi się konsola, uruchom grę z parametrem **+console**.

PC FlatOut

Dodatkowa kasa
Za pomocą dowolnego edytora hexów otwórz znajdujący się w katalogu **Savegame** plik **player001.sav** (jeśli chcesz edytować pierwszego z kierowców), a następnie zmień wartość znajdującą się pod adresem 0x86 na FF. Zapisz plik i uruchom grę, a będziesz miał znacznie grubszy portfel.

Uwaga!
Zanim zaczniesz edytować ten plik, zrób jego kopię bezpieczeństwa!

PC Need for Speed: Underground 2

Kody wpisuje się na ekranie tytułowym przed naciśnięciem **[Enter]**:
opendoors – wóz sponsorowany przez The Doors
yodogg – wóz sponsorowany przez Snoop Dogga
wannacapone – wóz sponsorowany przez Capone
shinestreetbright – wóz sponsorowany przez ShinestStreet
wintmyd3 – wóz sponsorowany przez D3
davidchoeart – wóz sponsorowany przez Davida Choe
tunejapantuning – wóz sponsorowany przez Japantuning
gimmechingy - wóz sponsorowany przez Chingy Navigator
needmybestbuy – vinyl Best Buy w trybie Career
goforoldspice - vinyl OldSpice w trybie Career
gottahavebk – vinyl BurgerKing w trybie Career
gotmycingular – vinyl Cingular w trybie Career
gottaedge – vinyl Edge w trybie Career
needperformance1 – odblokowuje performance parts level 1
needperformance2 – odblokowuje performance parts level 2
gimmevisual1 – odblokowuje visuals level 1
gimmevisual2 - odblokowuje visuals level 2
ordermebaby - $1000 w trybie Career, RX-8 i Skyline w trybie quick race
regmybank - $200 w trybie Career
regmebaby - $20 000 w trybie Career



PC Roller Coaster Tycoon 3

Zmień imię dowolnego z gości twojego parku rozrywki na jeden z poniższych kodów:
Frontier – twoje kolejki nigdy nie będą się psuły
Guido Fawkes – masz dostęp do zaawansowanej wersji edytora sztucznych ogni
Atari – wszyscy goście będą się śmiali
Chris Sawyer – wszyscy goście skaczą z radości
Sam Denney – na kolejkach będzie pełno gości.
Jon Roach – na wszystkim, co nie jest kolejką będzie pełno gości
David Braben – znosi limit szybkości wystrzeliwania oraz szybkości wyciągu
John Wardley – usuwa ograniczenie w wysokości kolejek górskich
John D Rockefeller – dostaniesz kupę kasy, a dodatkowo w paru może być wielu Rockefellerów
Andrew Thomas – zmniejsza opory stawiane przez tory, co pozwala na import większej liczby kolejek z poprzednich części.

Uwaga!
Działa tylko po zainstalowaniu patcha.

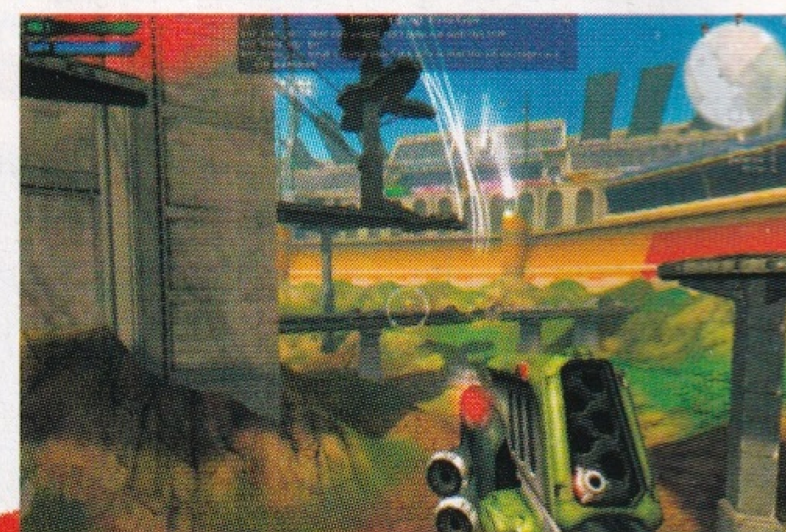
PC Wildfire

Podczas gry wpisz: **iamacheater**, by zaktywizować cheat-mode. Teraz naciśnij:
[C] - 10 000 $
[U] - dostęp do wszystkich przedmiotów
[S] - wygrywasz misję

A te kombinacje klawiszy możesz wprowadzać BEZ wcześniejszej aktywacji cheat mode'a:
[CTRL]+[I] - interfejs On/Off
[CTRL]+[NUM+] - zwiększa jasność ekranu
[CTRL]+[NUM-] - zmniejsza jasność ekranu
[CTRL]+[[] - quit

PC Tribes: Vengeance

Do linii komend dopisz: **-console**. Uruchom grę, a następnie w jej trakcie naciśnij [Tab] i wpisz dowolny z poniższych kodów:
god - god mode
allweapons - wszelka dostępna dla postaci broń
allammo - amunucja na maksa
stat all - wszelskie statsy
stat fps - ilość FPS
Fov [x] - pole widzenia, zamiast x, wpiszcie odpowiednią liczbę, np. 120



TIPS MIESIĄCA

Half-Life 2

PC

W czasie gry naciśnij [~], by włączyć konsolę, następnie wpisz **sv_cheats 1**, by włączyć chaty. Od tej pory możesz wpisać dowolny z poniższych kodów (jeśli nie zadziałają, najpierw zrestartuj grę).):

Uwaga!
Jeśli konsola nie chce się włączyć, uruchom grę z parametrem –console.

god – God Mode
buddha – nigdy nie umierasz
infinite_aux_power – niekończące się zasoby energii w twoim ubranku
impulse 101 – broń i amunicja na maksa
npc_kill – zabija wszystkich NPC-ów na danym obszarze
notarget – stajesz się niewidoczny dla wrogów
noclip – możesz przechodzić przez ściany
ch_createjeep – pojawia się Scout Car
ch_createairboat – pojawia się airboat
impulse 102 - czaszki
mat_wireframe1 – widać tylko modele siatkowe
mat_normalmaps 1 lub **0**– włącza lub wyłącza normal mapy
mat_normals 1 lub **0** – włącza lub wyłącza rysowanie materiałów
mat_fastnobump 0 lub **1** – wyłącza lub włącza bump-mapping
impulse 200 - usuwa z ekranu modele broni
give XXX – daje ci wypisany w miejsce XXX przedmiot. Lista poniżej
map XXX – przenosi cię na mapę XXX. Lista poniżej

Lista przedmiotów
item_healthkit, item_healthvial, item_box_buckshot, item_box_mrounds, item_box_sniper_rounds, item_box_srounds, item_battery, item_suit, item_ml_grenade, item_ar2_grenade

Lista broni
weapon_ar1, weapon_ar2, weapon_bugbait, weapon_cguard, weapon_molotov, weapon_manhack, weapon_immolator, weapon_irifle, weapon_crowbar, weapon_extinguisher, weapon_flaregun, weapon_frag, weapon_gauss, weapon_alyxgun, weapon_hopwire, weapon_iceaxe, weapon_physcannon, weapon_physgun, weapon_pistol, weapon_rpg, weapon_shotgun, weapon_smg1, weapon_smg2, weapon_stickylauncher, weapon_stunstick, weapon_thumper, weapon_sniperrifle, weapon_rollerwand, weapon_slam, weapon_hmg1, weapon_cubemap, weapon_binoculars, weapon_ml, weapon_brickbat

Lista map
d1_canals_01, d1_canals_02, d1_canals_end, d1_tempanals_02, d1_town_01, d1_town_02, d1_town_03, d1_town_04, d1_town_05, d1_trainstation_01, d1_trainstation_02, d1_trainstation_03, d1_trainstation_05, d1_under_01, d1_under_02, d1_under_03, d1_under_04, d2_coast_01, d2_coast_02, d2_coast_03, d2_coast_04, d2_coast_04_dx60, d2_coast_05, d2_coast_06, d2_coast_07, d2_coast_08, d2_prison_01, d2_prison_02, d2_prison_03, d2_prison_04, d2_prison_05, d3_c17_03, d3_c17_04, d3_c17_05, d3_c17_06a, d3_c17_06b, d3_c17_07

PC PS2 The Incredibles



Kody wprowadza się w czasie gry po włączeniu pauzy (jako Secret):
GazerBeam – przez pewien czas strzelasz laserami
SmartBomb – zabija wszystkich wrogów i przedmioty blisko ciebie
SassMode – przyspiesza grę
UUDDLRLRBAS – przywraca 25% zdrowia
Showtime – na pewien czas dostajesz Incredipower
DanielTheFlash – dostajesz Incredipower do zużycia na superszybkość
McTravis – dostajesz Incredipower do zużycia na szybkość i rozwalanie wszystkiego, co trafisz
Kronos – dostajesz Windtrails i Superpunch (czyli zabijasz jednym ciosem)
AthletesFoot – postać zostawia ognisty ślad
BWTheMovie – włącza/wyłącza slowmotion
Einsteinium – włącza wielkie głowy
DeEvolve – włącza małe głowy
bHUD – włącza/wyłącza HUD
Unlock – odblokowuje wszystko (ale wymaga na PC edycji pliku **in.ini**, do którego trzeba dopisać linijkę **AllowMasterCheats** = 1)

Uwaga!
Część cheatów działa tylko na niektórych mapach.

PC PS2 XBX Star Wars: Battlefront

Jak zabić Jediego
Normalnie jest to niemożliwe, ale istnieje parę trików, dzięki którym można się go pozbyć. Na mapach **Bespin Platforms**, **Kamino** oraz **The Rhen Var Citadel** można ich zepchnąć z platform lub klifów za pomocą granatów, granatników lub Heavy Blaster Cannonów, strzelając nimi pod ich nogi. Na dowolnej mapie, na której występuje **Speeder Bike**, można ich przejechać – jeśli zrobimy to na pełnej prędkości, nie będą mieli żadnych szans na przeżycie. I jeszcze sposób trzeci - jeśli na mapie można zasiąść za sterami myśliwca, wystarczy nim wylądować na gościu z mocą, a zostanie sprasowany na amen.

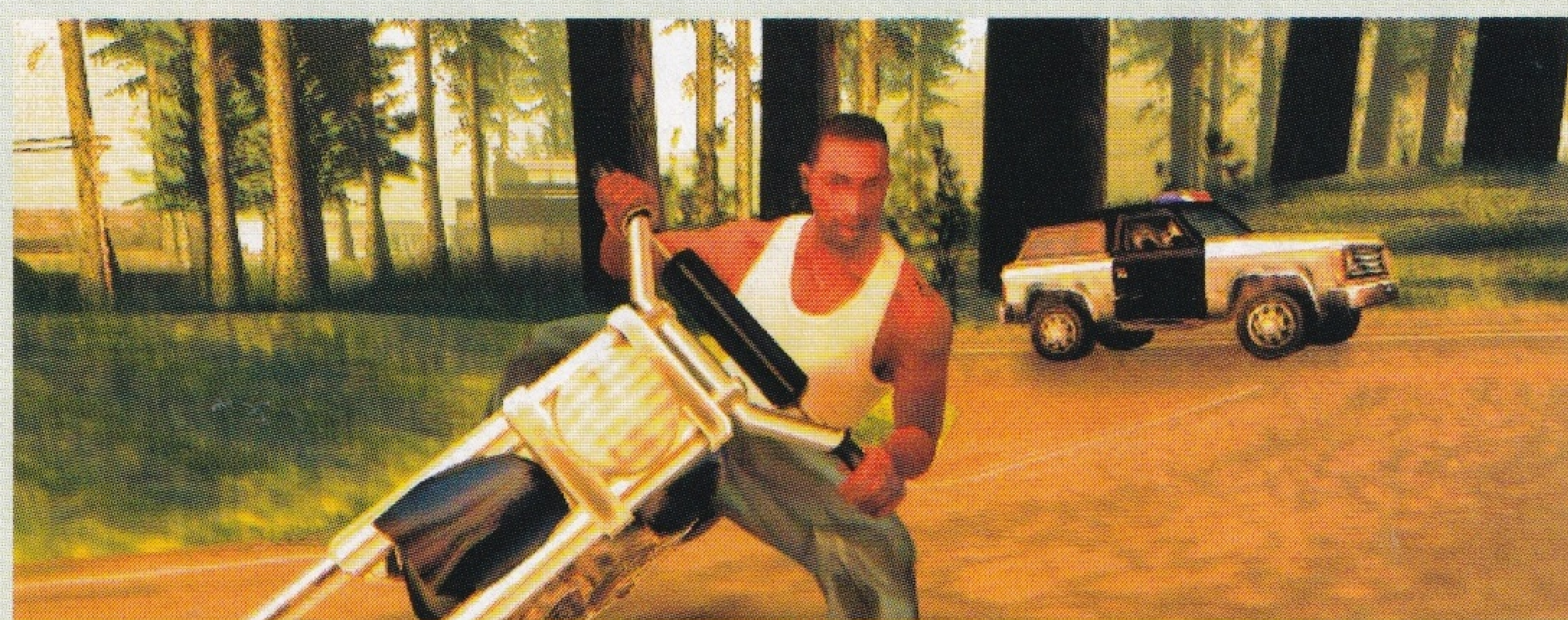
Blaster Rifle jako snajperka
Pierwsze 3-4 strzały w serii są bardzo celne, dzięki czemu na większości map wcale nie trzeba wybierać Sharpshootera, bo w zupełności wystarczy zwykły karabin, który w dodatku daje znacznie większą szansę na przeżycie w walce na bliskie odległości.

XBX The Urbz: Sims in the City

L2, R2, góra, trójkąt, L3, X – odblokowuje wszystkie sociale
lewo + Y + dół + A + X – odblokowuje Cheat Gnome'a
L + czarny + prawo + X + lewo – dostajesz Skilla
L + R + A + dół + czarny - Physical na maksa
L + B + A + czarny + dół – Mental na maxa
Y + dół + czarny + A + B – Artistic na maxa
dół + czarny + prawo + X + lewo - Power Social
góra + dół + X + góra + dół – zdjęcie grupowe twórców (kod wprowadza się na ekranie z listą płac)

PS2 Need for Speed Underground 2

Kody do wprowadzenia w menu
góra, góra, góra, lewo, R1, R1, R1, dół - dodatkowa kasa w trybie kariery
góra, dół, góra, dół, dół, góra, prawo, lewo - Best Buy Vinyl Sticker
lewo, lewo, prawo, kwadrat, kwadrat, prawo, L1 , R1 - zaczynasz z $1000



PS2 Grand Theft Auto: San Andreas

Cheaty do wprowadzenia w trakcie gry:
R2, O, R1, L2, lewo, R1, L1, R2, L2 – agresywny ruch drogowy
O, L2, góra, R1, lewo, X, R1, L1, lewo, O – czarny ruch drogowy
O, L1, dół, L2, lewo, X, R1, L1, prawo, O – różowy ruch drogowy
R2, L2, R1, L1, L2, R2, kwadrat, trójkąt, O, trójkąt, L2, L1 – wszystkie wozy wylatują w powietrze
dół, góra, góra, góra, X, R2, R1, L2, L2 – za twoją głowę jest nagroda
prawo, R2, O, R1, L2, kwadrat, R1, R2 – możesz jeździć po wodzie
prawo, R1, góra, L2, L2, lewo, R1, L1, R1, R1 – szybsze wozy
O, O, L1, kwadrat, L1, kwadrat, kwadrat, kwadrat, L1, trójkąt, O, trójkąt – szybszy upływ czasu
trójkąt, góra, kwadrat, kwadrat, L2, L1, kwadrat – szybsza gra
trójkąt, góra, prawo, dół, kwadrat, R2, R1 – wolniejsza gra
R2, O, góra, L1, prawo, R1, prawo, góra, kwadrat, trójkąt – latające łodzie
R1, R2, L1, X, lewo, dół, prawo, góra, lewo, dół, prawo, góra – zdrowie i pancerz na maksa i 250 000$
trójkąt, R1, R1, lewo, R1, L1, R2, L1 – wozy łatwiej się prowadzi
O, O, L1, O, O, O, L1, L2, R1, trójkąt, O, trójkąt – z nieba spada czołg Rhino
dół, R1, O, L2, L2, X, R1, L1, lewo, lewo – pojawia się Bloodring Banger
O, L1, góra, R1, L2, X, R1, L1, O, X – pojawia się Caddy
R1, O, R2, prawo, L1, L2, X, X, kwadrat, R1 – pojawia się Hotring Racer 1
R2, L1, O, prawo, L1, R1, prawo, góra, O, R2 – pojawia się Hotring Racer 2
L1, L2, R1, R2, góra, dół, lewo, prawo, L1, L2, R1, R2, góra, dół, lewo, prawo – pojawia się Jetpack
góra, prawo, prawo, L1, prawo, góra, kwadrat, L2 – pojawia się Ranger
dół, R2, dół, R1, L2, lewo, R1, L1, lewo, prawo – pojawia się Romero
R2, góra, L2, lewo, lewo, R1, L1, O, prawo – pojawia się Stretch
O, R1, O, R1, lewo, lewo, R1, L1, O, prawo – pojawia się Trashmaster
R2, X, L1, L1, L2, L2, L2, X – mglista pogoda
R2, X, L1, L1, L2, L2, L2, trójkąt – pochmurna pogoda
R2, X, L1, L1, L2, L2, L2, O – deszczowa pogoda
R2, X, L1, L1, L2, L2, L2, kwadrat – słoneczna pogoda
dół, lewo, góra, lewo, X, R2, R1, L2, L1 – zamieszki na ulicach (nie można wyłączyć!)
R2, R1, X, trójkąt, X, trójkąt, góra, dół – przechodnie mają broń
prawo, L2, dół, R1, lewo, lewo, R1, L1, L2, L1 – popełniasz samobójstwo
R1, R1, O, R2, góra, dół, góra, dół, góra, dół – zmniejsza poziom Wanted
R1, R1, O, R2, lewo, prawo, lewo, prawo, lewo, prawo – zwiększa poziom Wanted
R1, R2, L1, R2, lewo, dół, prawo, góra, lewo, dół, prawo, góra – dostajesz Bat, Pistol, Shotgun, Mini SMG, AK 47, Rocket Launcher, Molotov Cocktail, Spray Can, Brass Knuckles
R1, R2, L1, R2, lewo, dół, prawo, góra, lewo, dół, dół, lewo – dostajesz Knife, Pistol, Sawnoff Shotgun, Tec 9, Sniper Rifle, Flamethrower, Grenades, Fire Extinguisher
R1, R2, L1, R2, lewo, dół, prawo, góra, lewo, dół, dół, dół - dostajesz Chainsaw, Silenced Pistol, Combat Shotgun, M4, Bazooka, Plastic Explosive

GRY

EyeToy: Play 2

Posadź rodzinę przed konsolą

FIRMA SONY, a dokładniej jej growy, europejski oddział SCEE, nie próżnuje – tuż przed Gwiazdką ukazał się pokaźny garnitur kontynuacji kilku najważniejszych z jej gier. Poza kontynuacją *Getaway*, grami *Ratchet & Clank 3* i *Jak 3*, rozśpiewanym *SingStar: Party* (patrz niżej), nową piłką nożną *This Is Football 2005* i symulacją samochodów rajdowych *WRC4*, do sprzedaży trafił również kolejny zestaw minigierek obsługujących sprzętowy dodatek do konsoli PlayStation2, kamerkę EyeToy.



Nowa kolekcja gierek zachwyca przede wszystkim pomysłowością twórców. O ile w przypadku pierwszego zestawu *EyeToy: Play* mieliśmy do czynienia z prostymi gierkami, które raczej pokazywały, że kamerka w ogóle działa, niż wciągały na wiele godzin, tak 12 gierek zebranych tutaj to już w pełni dopracowane (mini)produkcje, w których właściwie nie ma słabszych punktów. Są za to ewidentne „perełki".

Pierwszą z nich jest *Tabel Tennis*, czyli w pełni działająca, realistyczna gra w ping ponga, w której możesz wykorzystywać zarówno paletki, jak i własne dłonie. To gierka, jakiej brakowało w poprzednim EyeToyu, rzecz, którą możesz grać nawet sam, bez udziału znajomych. Wciąż jednak EyeToy najbardziej bawi podczas imprezy, kiedy humory są już odpowiednio „rozrywkowe". Wtedy nawet ci twoi bliscy, którzy zazwyczaj nie zbliżają się do konsoli (uczulona na elektronikę dziewczyna, rodzice, siostra, nawet babcia), jeśli tylko namówisz ich, by zrobili pierwszy krok (ruch?), wpadną w tę zabawę po uszy. Wystarczy, że puścisz im kolejną z perełek, grę *Air Guitar*, w której udajesz rockowego gitarzystę, szarpiąc struny wirtualnego wiosła. Świetne minigierki to również *Super Agent* i *DIY* – w pierwszej unikasz reflektorów, próbując zwinąć z ekranu kosztowności (dokumenty, klucze itd.), w drugiej bawisz się w złotą rączkę, która np. piłuje drewno czy buduje ściany. Kilka słabszych gier – np. *Mr Chef* czy *Knockout* – nie obniża wartości całego zestawu, bowiem EyeToy: Play jest także wyposażony w kilka innych ciekawych aplikacji, jak choćby możliwość odtwarzania przygotowanego wcześniej nagrania, kiedy ktoś wejdzie do pokoju, czy prowadzenia różnych zabaw (deformacje, dodawanie efektów itd.) z własnym obrazem na ekranie. Nie ma zawodu – EyeToy: Play 2 to pakiet, który pokazuje, jak wielki potencjał tkwi w tak nietypowym dodatku, jakim jest kamerka podłączana do konsoli.





dystrybutor: **Sony Polska**
cena: **249,90 zł (z kamerką)**
cena: **199 zł (bez kamerki)**
dystrybutor: **Sony Polska**

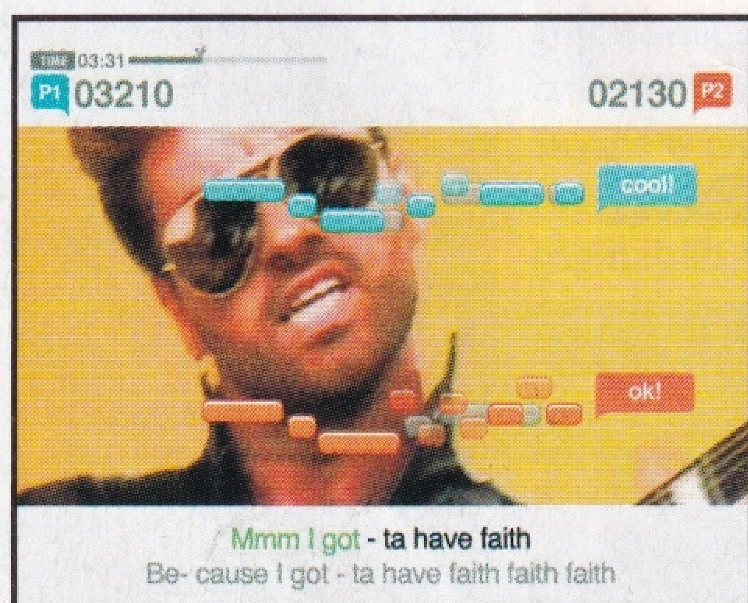


SingStar: Party

CZAS NA IMPREZĘ! Gra *SingStar*, nietypowa produkcja wykorzystująca dołączane do konsoli PlayStation mikrofony, zawsze przeznaczona była przede wszystkim na imprezy. Jeszcze wyraźniej widać to w przypadku jej kolejnej edycji. Gra wzbogaciła się o kilka trybów przeznaczonych do zabawy w kilka osób, a przy okazji otrzymała 30 nowych piosenek, jakie początkujący wokaliści mogą zaśpiewać.

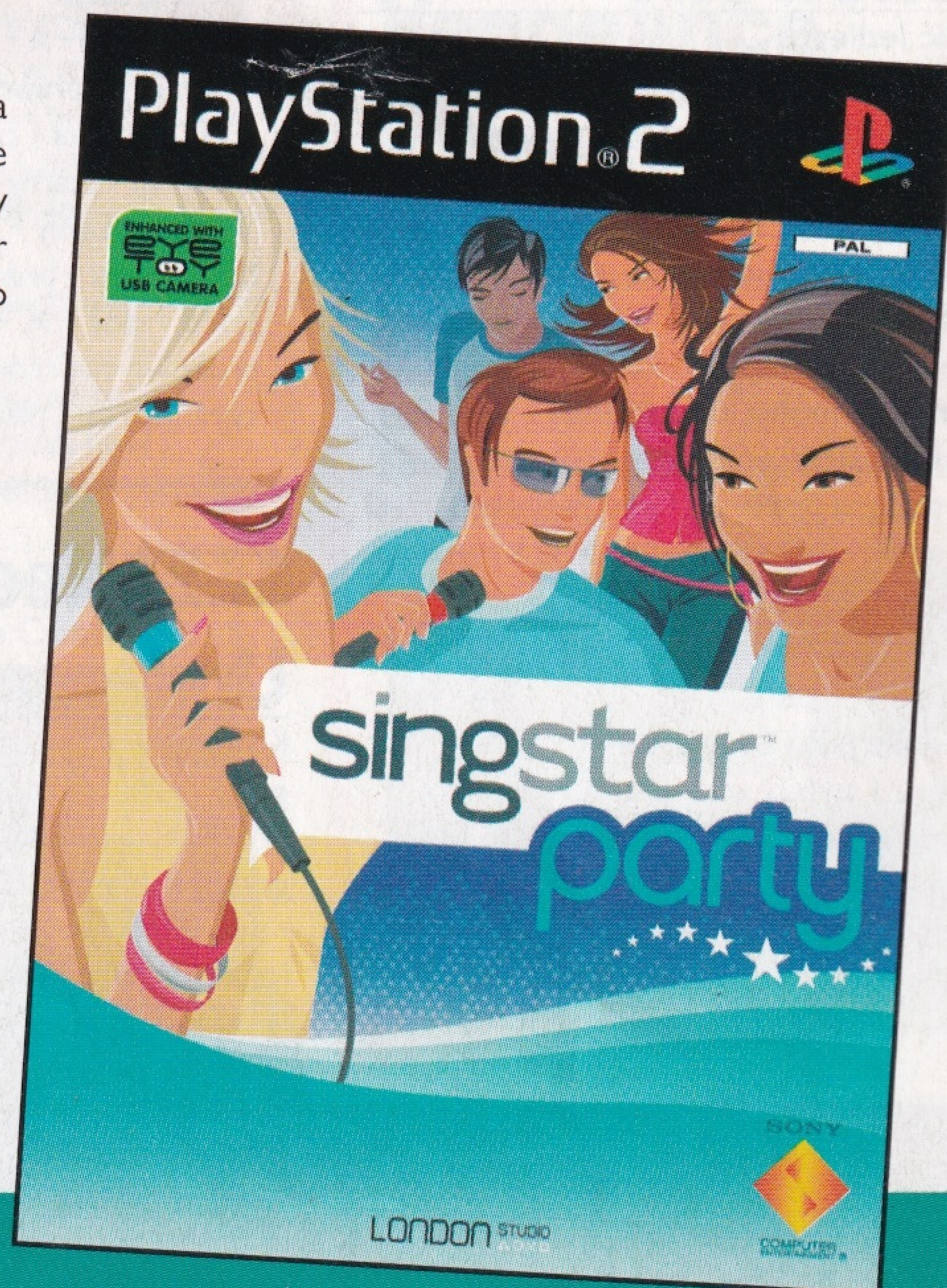
Najciekawszy z nowych trybów to Duet, w którym gracze we dwójkę śpiewają kilka piosenek wykonywanych w oryginale również w podziale na dwa głosy (Sonny & Cher – "I Got You Babe"). Dobrze sprawdza się również tryb Pass The Mic, w którym mikrofon krąży pośród uczestniczących w zabawie graczy.

O atrakcyjności *SingStar: Party* decyduje również dobór utworów, które znalazły się w grze. Poza kawałkami z poprzedniej części, które również można wykorzystać, mamy tu 30 nowych kompozycji. Najfajniejsze z nich to współczesne i dawne klasyki, jak np. „Fallin" Alicii Keys, "Ain't No Sunshine" Billa Withersa, "No Woman No Cry" Boba Marleya, "Girls Just Wanna Have Fun" Cyndi Lauper, "Faith" George'a Michaela, "Every Breath You Take" The Police. Są też nowe hiciory, które być może dzięki obecności w *SingStar: Party* przetrwają nieco dłużej, jak „This Love" Maroon 5, "Take Your Mamma" Scissor Sisters czy "Take Me Out" skądinąd świetnego zespołu Franz Ferdinand. To naprawdę mocny zestaw!



dystrybutor: **Sony Polska**
cena: **249,90 zł (z mikrofonami)**





Konkurs SMS

Do wygrania doskonałe kontrolery do gier firmy Saitek przeznaczone do komputerów PC - a dokładniej 4 zestawy, w skład których wchodzą joystick Cyborg Evo, pad bezprzewodowy P3000 PC oraz kierownica R440 Full Force Wheel. Nieważne, w jakie gry grasz - jeśli wygrasz, otrzymasz kontroler na każdą okazję.

Co zrobić, by je zdobyć? Wystarczy, że odpowiesz na proste pytanie...

Czy prezenty pod choinkę przynosi...?
A) Św. Mikołaj
B) Zajączek
C) Królewna Śnieżka



A prawidłową odpowiedź prześlesz SMS-em pod numer **7164**.

Odpowiedź wpisz według schematu: VR.SA1.X. Zamiast X wstaw literę oznaczającą prawidłową odpowiedź. Koszt wysłania SMS-a to 1,22 zł brutto (1 zł netto).

Konkurs SMS

Możesz wygrać świetne konsolowe kontrolery do gier firmy Saitek - ujmując rzecz bardziej szczegółowo, 4 zestawy, w których znajdziesz pad P750, kierownicę RX500 oraz pad PX 5000 z wyświetlaczem. To zestawy dla prawdziwych graczy!!!

Co zrobić, by je wygrać? Wystarczy odpowiedzieć na proste pytanie...

Czy Św. Mikołaj nosi...?
A) Czarny płaszcz z Matrixa
B) Czerwoną czapkę z białym pomponem
C) Skórzane spodnie harleyowca

A prawidłową odpowiedź przesłać SMS-em pod numer **7164**.

Odpowiedź wpisz według schematu: VR.SA2.X. Zamiast X wstaw literę oznaczającą prawidłową odpowiedź. Koszt wysłania SMS-a 1,22 zł brutto (1 zł netto).

